Topware
EARTH
2140

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

Soundtrack: HAROLD FALTERMEYER

Amerika in den Dreißigern - die Zeit der Prohibition. Eine verkommene Hafenstadt mit pulsierendem Nachtleben. Jack Orlando, Privatdetektiv, früher Held der Stadt, greift heute öfter zum Whiskey als zur Pistole. Er träumt von vergangenen Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige - aber wer ist der Täter? Wie wird er den üblen Mordverdacht los? Jack Orlando hat eine Galgenfrist von nur 48 Stunden um von seiner Unschuld zu überzeugen! Er braucht dringend Hilfe. Zwielichtige Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen und knifflige Rätsel prägen das Spiel. Sie sind Jack Orlando, Sie bestimmen sein Schicksal. Doch - die Zeit ist knapp! Das Abenteuer kann beginnen!

Jack Orlando - aufregendes Adventure in SVGA-Auflösung mit 640*480 Punkten und 65.000 Farben; sanftem Vollbild-Scrolling; über 100 animierten Charakteren; Hunderten von Gegenständen und Rätseln; über 200 Szenen in vier Episoden; 4 Audio-Kanälen für Stereo-Soundtrack; naturgetreuen Geräuscheffekten und exzellenter Sprachausgabe - komplett in deutsch mit umfangreichem Handbuch!

Jack Orlando - virtuelle Unterhaltung der Extraklasse: Aufwendigste Grafik und Sound, mit dem gleichen Aufwand erstellt, wie Sie ihn bisher nur aus dem Kino kannten. Beeindruckende Licht- und Schatteneffekte, transparente Objekte und modernste Bild-im-Bild-Technik schaffen die perfekte Illusion. Ein interaktiver Trickfilm, entwickelt von weltweit anerkannten Animateuren und Zeichnern, die ihre Erfahrung bei vielen erfolgreichen Film-Projekten für Hollywood-Studios gesammelt haben. Dazu der stimmungsgeladene Soundtrack, von Harold Faltermeyer, in professioneller Manier komponiert und in Szene gesetzt.
Jack Orlando - das Cinematic Adventure!

Ab Juni '97 das Lösungsbuch zum Spiel:
„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU JACK ORLANDO"
ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare®

EPILEPSIE WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmtem Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist, und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfällen oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

© 1997 by TopWare CD-Service AG

EARTH 2140 ist ein eingetragenes Warenzeichen der TopWare CD-Service AG

© 1996, 1997 TopWare CD-Service AG. Alle Rechte vorbehalten

Lizenzbestimmungen

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG FÜR TOPWARE-SOFTWARE

WICHTIG – BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser TopWare-Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürlicher oder juristischer Person) und der TopWare CD-Service AG für das oben bezeichnete Softwareprodukt. Das Softwareprodukt umfaßt Computersoftware sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und „online“ oder elektronische Dokumentation („SOFTWAREPRODUKT“). Indem Sie das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren oder anderweitig verwenden, erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen dieses Vertrags gebunden zu sein.

SOFTWAREPRODUKT-LIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge geschützt, als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizenziert, nicht verkauft.

1. LIZENZEINRÄUMUNG. Dieser Vertrag räumt Ihnen die folgenden Rechte ein:

Anwendungssoftware. Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS für dasselbe Betriebssystem auf einem einzelnen Computer zu installieren und zu verwenden. Der primäre Benutzer des Computers, auf dem das SOFTWAREPRODUKT installiert ist, ist berechtigt, eine zweite Kopie für die ausschließliche Verwendung durch ihn selbst auf einem tragbaren Computer anzufertigen.

Speicherung/Netzwerkverwendung. Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWARE-PRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf Ihren anderen Computern zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden Computer, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von der Speichervorrichtung aus installiert oder ausgeführt wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem Computer gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder an mehreren Computern gleichzeitig verwendet werden.

2. BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN.

Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software. Falls das SOFTWAREPRODUKT als „Nicht zum Weiterverkauf bestimmt“ gekennzeichnet ist, sind Sie, ungeachtet anderer Abschnitte dieses Vertrags, nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

Beschränkungen im Hinblick auf Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Dekompilierung und Disassemblierung. Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

Vermietung. Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

Serviceleistungen. TopWare bietet Ihnen möglicherweise Serviceleistungen in Verbindung mit diesem SOFTWAREPRODUKT. Die Serviceleistungen können entsprechend den TopWare-Bestimmungen, die im Benutzerhandbuch, der „Online“-Dokumentation und/oder anderen von TopWare zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags. TopWare ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie TopWare als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden.

Übertragung der Software. Sie sind berechtigt, alle Ihre Rechte aus diesem Vertrag dauerhaft zu übertragen, vorausgesetzt, Sie behalten keine Kopien zurück, Sie übertragen das vollständige SOFTWAREPRODUKT einschließlich aller Komponenten, der Medien und des gedruckten Materials, aller Updates, dieses Vertrags und der Empfänger stimmt den Bedingungen dieses Vertrags zu.

Kündigung. Unbeschadet sonstiger Rechte ist TopWare berechtigt, diesen Vertrags zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. URHEBERRECHT. Eigentum und Urheberrecht an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und „Applets“, die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei TopWare oder deren Lieferanten. Das SOFTWAREPRODUKT ist durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsbestimmungen geschützt. Aus diesem Grund sind Sie verpflichtet, das SOFTWAREPRODUKT wie jedes andere durch das Urheberrecht geschützte Material zu behandeln, mit der Ausnahme, daß Sie berechtigt sind, das SOFTWAREPRODUKT auf einem einzelnen Computer zu installieren, vorausgesetzt, Sie bewahren das Original ausschließlich für Sicherungs- und Archivierungszwecke auf. Sie sind nicht berechtigt, das das SOFTWAREPRODUKT begleitende gedruckte Material zu vervielfältigen.

Inhaltsverzeichnis

LIZENZBESTIMMUNGEN **4**
INHALTSVERZEICHNIS **5**
DIE GESCHICHTE **8**
SYSTEMANFORDERUNGEN **9**
DOS 9
WINDOWS 95 9
EMPFOHLENE KONFIGURATION 9
INSTALLATION **10**
WINDOWS 95 10
DOS 10
INSTALLATIONSPROGRAMM **11**
SPIELSTART **13**
DOS 13
WINDOWS 95 13
BEDIENUNG DES SPIELES **14**
GEBÄUDESTEUERUNG ④ 17
EINHEITENSTEUERUNG ⑤ 19
STRATEGIESTEUERUNG ⑥ 20
SPIELSTEUERUNG ⑦ 21
SPIELSTEUERUNG **23**
TASTATURBELEGUNG **25**
ZUSÄTZLICHE TASTEN FÜR DAS NETZWERKSPIEL 26
ERFINDUNGEN **27**
BAUÜBERSICHT DER UCS-EINHEITEN **30**
BAUÜBERSICHT DER UCS-GEBÄUDE **31**
BAUÜBERSICHT DER ED-EINHEITEN **32**
BAUÜBERSICHT DER ED-GEBÄUDE **33**
FAHRZEUGE BEIDER SEITEN **34**
MCU (META CONSTRUCTION UNIT) 34
BANTHA - TRANSPORTFAHRZEUG 34
HCU-M - MOBILE INSTANDSETZUNGSEINHEIT 35
HEAVY LIFTER - SCHWERE AERO-TRANSPORTEINHEIT 35
GEBÄUDE BEIDER SEITEN **36**
KRAFTWERK 36
RAFFINERIE 36
MINE 37
FORSCHUNGSZENTRUM 37

Flugsteuerzentrum 38
Schutzbunker 38
Hafen & Werft 39
EINHEITEN DER UCS 40
Silver ONE 40
Silver R 40
Silver MAX 41
Silver T 41
T 100 - Leichtes Kettenfahrzeug 42
Raptor ES 42
Raptor AD 43
Tiger Assault 43
Tiger HellMaker 44
Spider 44
Spider II 45
HellBike 45
ATM 500 - Gepanzerter Transporter 46
Miner BT 46
Shadow - „Die Tarnkappe“ 47
WTP 100 - Luftkissentransporter 47
RUSS III - U-Boot 48
TTRE 400 - Minenleger 49
Gargoil - Leichtbewaffneter Antigravitationsflieger 49
HellWind - Antigravitationsbomber 50
GEBÄUDE DER UCS 51
UCS Produktionszentrum (Production Center) 51
UCS Roboter Fabrik (Light Robot Factory) 51
UCS Produktionszentrum für schwerer Kampfeinheiten (HeavyTech) 52
Plasma Steuerzentrale 52
PlasmaBlast 53
Teleport 53
Little Eye - Kleiner Verteidigungsturm 54
Big Eye - Großer Verteidigungsturm 54
EINHEITEN DER EURASISCHEN DYNASTIE 55
A01 Android 55
A02 Android 55
A03 Android 56
A04 Android 56
ST 01B - Leichter Panzer 57
ST 02 - Leichter Panzer 57
MT 200 - Mittelschwerer Panzer 58
MT 201L – Mittelschwerer Panzer 58
HT 30 LR - „Crusher“ 59

HT 33 R - Schwerer Panzer 60
HT 34 J - Schwerer Panzer 60
TUR - Transporter 61
BIO - Regenerationsfahrzeug 61
BTTI - Schnelles Erkundungsfahrzeug 62
Miner 62
Screamer 63
Storm - Aufklärungshubschrauber 63
Thunder - Kampfhubschrauber 64
HAT - Transporthubschrauber 64
Shark - Schnellboot 65
WTRN - Hochsee-Transporter 65
KT 30 - Kampfboot 66
GEBÄUDE DER EURASISCHEN DYNASTIE 67
Hauptgebäude (Construction Center) 67
Bionische Fertigungsstätte (BioCenter) 67
Fahrzeugfabrik (TechHouse) 68
Ballistisches Kontrollzentrum 68
Abschußrampe für atomare Raketen 69
Bunker 69
Verteidigungsturm 70
Schwerer Verteidigungsturm 70
NETZWERK-SPIEL 71
Netzsteuerung 72
TIPS & TRICKS 73
TROUBLE SHOOTING 74
HINWEIS 76
EINGESCHRÄNKTE GARANTIE 77
ERSATZ VON SPEICHERMEDIEN 77
SUPPORT 77
CREDITS 78

Die Geschichte

Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen existieren nur noch zwei Mächte, die United Civilized States (»UCS«), die den amerikanischen Kontinent, Westeuropa und Nordafrika umfaßen, und die Eurasische Dynastie (»ED«), die die restliche zusammenhängende Landmasse von Osteuropa und Asien umfaßt. Aufgrund kriegsbedingter Schäden beschlossen die Regierungen der UCS und der ED, die Bevölkerung in die unterirdisch gebauten Städte zu evakuieren.

Australien und weite Teile Afrikas sind den in den vergangenen Jahrzehnten geführten Kriegen zum Opfer gefallen. Dort wurden neu entwickelte hochtoxische biologische und chemische Kampfstoffe eingesetzt und oft auch erstmalig getestet. Diese Gebiete sind jetzt derart verseucht, daß die Bevölkerung aus diesen lebensfeindlichen Gebieten evakuiert werden mußte und auch heute der Einsatz von Robotern und Maschinen noch nicht möglich ist. Aus diesem Grund haben die beiden Regierungen diese Gebiete aus den Landkarten entfernt und ein Großteil der Bevölkerung hat deren Existenz längst vergessen.

Die Staatsform der UCS ist die Stochastokratie (Herrschaft des Zufalls). Die Bewohner führen ein faules und dekadentes Leben. Sie geben sich nur ihrem Vergnügen hin und lassen die notwendigen Arbeiten durch „BlackTech"-Roboter verrichten. Entsprechend dem politischen Desinteresse der Bevölkerung werden die Mitglieder ihrer Regierung durch ein Zufallsverfahren per Computer gewählt.
Die Regierung der Eurasier ist eine diktatorische Dynastie der Khans. Derzeit regiert Tiao Zhan Zhe Khan (Herausforderer des Krieges).

Aufgrund der kriegsbedingten Umweltprobleme und der Verseuchung weiter Landesteile befahl der 34. Khan, Yong Shi Khan (Tapferer Kämpfer), eine Technologie zu entwickeln, um organische Körperteile durch mechanische Komponenten zu ersetzen und um das Wachstum der Bevölkerung zu kontrollieren. Jetzt, während der Amtszeit des 37. Khans, ist es soweit. Die Bevölkerung wurde zu asketischen und extrem leistungsfähigen Androiden transformiert. Der Körper besteht, neben einem rudimentären Restorganismus, der nur noch der Versorgung des Gehirns dient, aus mechanischen Komponenten, die optimal an die speziellen Aufgaben des Androiden angepaßt sind. Das Bevölkerungswachstum wird kontrolliert indem neue Androiden durch Zerebraltransfer erzeugt werden, d.h. aus den Gehirnzellen eines Androiden wird ein neues Gehirn, samt rudimentärem Restorganismus, geklont.

Jetzt werden die lebenswichtigen Ressourcen sehr knapp. Die letzten auf der Erde verfügbaren Vorkommen müssen von der Erdoberfläche aus gefördert werden. Nach vereinzelten oberirdischen Gefechten zwischen Einheiten der UCS und der ED ist ein absolut erbitterter Kampf entbrannt - der finale Weltkrieg. Ein Weltkrieg mit Folgen: Es kann nur einen Sieger geben, denn wer die Verfügungsgewalt über die letzten Ressourcen hat, der überlebt und hat die Macht über die gesamte Erde.

Systemanforderungen

DOS

IBM kompatibles System mit Pentium Prozessor
16 MByte RAM
30 MByte freie Festplattenkapazität
SVGA / VESA 2.0 Grafikkarte High Color (1 MB RAM)
CD-ROM Laufwerk mit zweifacher Geschwindigkeit
Maus
MS-DOS 6.x

Windows 95

IBM kompatibles System mit Pentium 90 MHz Prozessor
mindestens 16 MByte RAM
30 MByte freie Festplattenkapazität
SVGA / VESA 2.0 Grafikkarte High Color (1 MB RAM)
CD-ROM Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit
Mause
Windows 95

Empfohlene Konfiguration

IBM kompatibles System mit Pentium 133 MHz Prozessor
24 MByte RAM
170 MByte freie Festplattenkapazität
VESA 2.0 - High Color Grafikkarte (2 MB RAM)
CD-ROM Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit
Maus
Windows 95
SoundBlaster Pro 16 / 32 / 64 oder Gravis Ultrasound/Max oder Windows Soundsystem bzw. kompatible Soundkarte.

Installation

EARTH 2140 wird auf einer CD-ROM ausgeliefert. Um das Spiel zu installieren legen Sie diese in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und gehen im Weiteren entsprechend Ihrem Betriebssystem vor

Windows 95

EARTH 2140 nutzt das Autoplay-Feature von Windows 95, d.h. nach dem Einlegen der CD-ROM wird das DOS-basierende Installationsprogramm automatisch gestartet. Nach der auf den folgenden Seiten beschriebenen Installation wird die EARTH 2140 Programmgruppe angelegt und das Symbol für das Spiel registriert. Zusätzlich werden entsprechende Parameter gesichert, so daß beim nächsten Einlegen der CD-ROM das Installationsprogramm nicht mehr gestartet wird und Sie stattdessen das Spiel oder das SETUP starten können.

DOS

Geben Sie, von der DOS-Befehlszeile „C:\>“ ausgehend, folgende Befehle ein:

D:\ <RETURN> Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk einen anderen Laufwerksbuchstaben hat, geben Sie bitte den richtigen Laufwerksbuchstaben an.

INSTALL.EXE <RETURN>

Folgen Sie den weiteren Installationsanweisungen.

Installationsprogramm

Das Installationsprogramm ist vollständig grafisch aufgebaut und geleitet Sie Schritt für Schritt durch den gesamten Installationsprozeß. Sobald der Begrüßungsbildschirm des Installationsprogramms erscheint, können Sie diesen durch Drücken einer Maustaste ausblenden und zum ersten Bildschirm der Installation gelangen: der Soundkartenauswahl.

Im Fenster für die Auswahl der Soundkarten können Sie aus der Liste der unterstützten Karten Ihre, oder den Standard, zu dem Ihre Soundkarte kompatibel ist, auswählen.

In die drei kleinen Eingabefelder müssen die Einstellungen der Soundkarte eingegeben werden. Optional können Sie sowohl Ihre Soundkarte wie auch deren Einstellungen automatisch erkennen lassen.

Um die eingestellten oder erkannten Einstellungen der Soundkarte zu testen, klicken Sie auf „Test“. Um das Installationsprogramm zu verlassen, klicken Sie auf „Abbrechen“.

Beim Test der Soundkarte wird eine kurze Beispielsmusik wiedergegeben. Erfolgt die Wiedergabe korrekt, klicken Sie bitte auf „Ja“, um im Installationsprogramm fortzufahren. Bei nicht korrekter Wiedergabe klicken Sie auf „Nein“, um zur Soundkartenauswahl zurückzukehren.

Nach der Auswahl der Soundkarte erfolgt die Auswahl der Wiedergabe der Musik. EARTH 2140 kann die Hintergrundmusik sowohl von der CD als CD-AUDIO abspielen als auch die Soundkarte verwenden (WAV-Wiedergabe). Beim CD-AUDIO TEST können Sie auf „Ja“ klicken, wenn Sie die Musik hören und diese als CD-AUDIO abspielen lassen wollen. Optional können Sie auf „Nein“ klicken, um die Musik als WAV-Datei von der Festplatte wiederzugeben oder mit „Abbrechen“ das Installationsprogramm beenden.

Wir empfehlen die Wiedergabe als CD-AUDIO, denn hierbei handelt es sich um eine Hardwarefunktion, die den Prozessor kaum belastet. Die Wiedergabe als WAV-Datei ist nur als Notlösung zu verstehen, wenn CD-AUDIO nicht möglich ist (siehe auch Troubleshooting).

Der nächste Abschnitt des Installationsprogrammes beschäftigt sich mit dem Videotest. Hier wird die Geschwindigkeit für die Videoausgabe getestet und die damit verbundenen Einstellungen in die Konfigurationsdatei GAME.INI geschrieben. Optional können Sie zwischen der Mono- und der Farbdarstellung der Videos umschalten, d.h. alle Videos im Spiel sowie das Intro werden entweder in Farbe oder schwarz-weiß wiedergegeben. Das Abspielen der Videosequenzen in schwarz-weiß hat gegenüber der Farbdarstellung einen erheblichen Geschwindigkeitsvorteil. Sollten Sie über keinen schnellen PC verfügen, so versuchen Sie es mit dieser Einstellung.

Der letzte Abschnitt der Installation beschäftigt sich mit der eigentlichen Installation, also dem Kopieren der Spieldateien auf die Festplatte. In das Eingabefeld kann ein neues Zielverzeichnis eingegeben oder das voreingestellte Zielverzeichnis Ihren Wünschen entsprechend geändert werden.

Zusätzlich stehen Ihnen, abhängig davon, ob Ihr PC die Musik als CD-Audio abspielen kann, zwei oder vier weitere Optionen zur Verfügung, mit denen Sie einstellen können, ob eine Minimal- oder Maximalinstallation des Spieles durchgeführt werden soll. Die Anzeige, wieviel Platz die jeweilige Konfiguration auf der Festplatte beanspruchen wird, ist zudem von der Art der Musikwiedergabe abhängig. Wird die Musik nicht als CD-AUDIO sondern als WAV-Datei wiedergegeben, müssen die Musikdateien auf die Festplatte kopiert werden.

Für das Erreichen der besten Ergebnisse bei der Spielgeschwindigkeit empfehlen wir die Maximalinstallation sowie die Wiedergabe der Musik als CD-AUDIO.

Der Installationsvorgang wird durch das Anklicken von „Ok“ gestartet und kann jederzeit mit „Abbrechen“ abgebrochen werden, wobei der eigentliche Abbruch erst beim endgültigem Verlassen des Installationsprogrammes erfolgt.

Spielstart

DOS

Legen Sie die EARTH 2140-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.

Geben Sie, von der DOS-Befehlszeile „C:\>“ ausgehend, folgende Befehle ein:

CD GAME\EARTH <RETURN>

Wenn Sie ein anderes Installationsverzeichnis gewählt haben, geben Sie bitte den richtigen Verzeichnispfad an.

GAME.EXE <RETURN>

Wählen Sie anschließend die Auflösung, in der das Spiel gestartet werden soll.

Optional kann der Aufruf des Spieles auch über die beiden Stapeldateien erfolgen. Bei der Eingabe von EARTH640.BAT wird das Spiel in der SVGA-Auflösung 640x480 in 65.000 Farben aufgerufen. Für schnellere PCs empfehlen wir den Aufruf von EARTH800.BAT, die das Spiel in der Auflösung 800x600 in 65.000 Farben startet.

Um Änderungen an den Einstellungen (z.B. Soundkarte oder Videoausgabe) vorzunehmen, benutzen Sie bitte das Programm SETUP.EXE, das sich im Verzeichnis des Spieles auf Ihrer Festplatte befindet. Das Konfigurationsprogramm SETUP.EXE gleicht in der Bedienung dem Installationsprogramm.

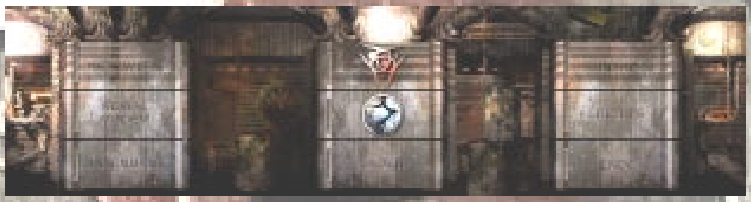
Windows 95

Legen Sie die EARTH 2140-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie in der Taskleiste auf die Schaltfläche „Start“ und öffnen Sie unter „Programme“ die Programmgruppe „EARTH 2140“, in der sich das EARTH 2140 Symbol befindet.

EARTH 2140 nutzt das Autoplay-Feature von Windows 95. Nach dem Einlegen der CD-ROM sollte der Autostart-Dialog erscheinen. Hier erscheint, nachdem EATH 2140 auf Ihrem System installiert ist, die Optionen für das Staren des Spieles in beiden Auflösungen sowie für den Aufruf des SETUP-Programmes. Wählen Sie die gewünschte Option aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „OK“.

Bedienung des Spieles

Starten Sie EARTH 2140 zum ersten Mal, wird zunächst das Intro samt der Einleitung abgespielt. Anschließend erscheint das Hauptmenü.



Durch das Bewegen der Maus an den linken und rechten Bildschirmrand können Sie sich innerhalb des Hauptmenüs bewegen.

Im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

Netzwerk Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich an einem Netzwerkspiel zu beteiligen oder ein neues Netzwerkspiel zu erstellen. Weitere Informationen zum Thema „Netzwerk-Spiel“ finden Sie auf Seite 71.

Serial/Modem Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Spiel über Modem oder eine direkte serielle Verbindung (Nullmodem-Kabel) zu starten.

Datenbank Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um in die EARTH 2140 Datenbank zu gelangen. In dieser finden Sie eine Auf-listung aller im Spiel vorkommenden Kampfeinheiten, Fahrzeuge und Gebäude mit den dazugehörigen Informationen.

Intro Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich das Intro des Spieles erneut anzuschauen.

Credits Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu sehen welche Chaoten, Schnarchnasen und Workaholics an diesem Projekt beteiligt waren.

Ende Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um EARTH 2140 zu verlassen.

Laden Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen bereits gespeicherten Spielstand zu laden. Es erscheint ein Fenster mit allen gespeicherten Spielständen. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus und klicken Sie auf „OK“.

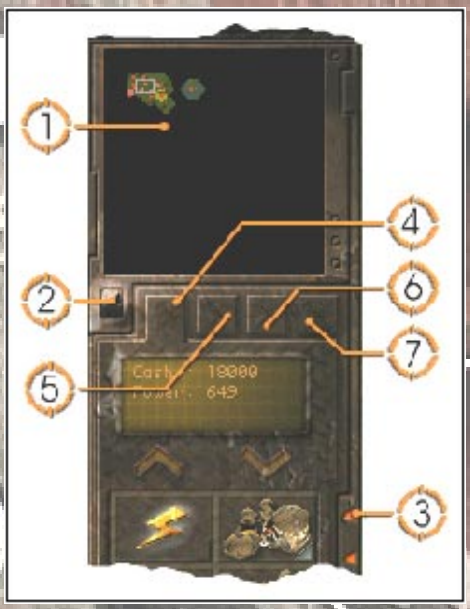
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel auf der Seite der United Civilized States zu starten.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel auf der Seite der Eurasischen Dynstie zu starten.

Nachdem Sie eine der beiden Seiten ausgewählt haben, erscheint eine Weltkarte, auf der Sie das Einsatzgebiet auswählen können. Nach der Auswahl des Einsatzgebietes werden die jeweiligen Missionen geladen und es folgt die Einsatzbesprechung. Anschließend wird die Mission gestartet, und das Spiel präsentiert sich folgendermaßen auf dem Bildschirm:

Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Statusleiste, in der alle Befehle und andere Meldungen angezeigt werden. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt (Kampfeinheit, Fahrzeug oder Gebäude) auswählen, wird dessen Bezeichnung in der Statusleiste angezeigt. Bewegen Sie den Mauszeiger in einem der Steuerelemente (siehe folgende Seiten), so wird zu jedem Symbol die entsprechende Erläuterung eingeblendet. Desweiteren wird die gesamte Kommunikation des Spieles (Meldungen, Hinweise, usw.) über das Display in der Statusleiste abgewickelt.

An der linken Bildschirmseite befindet sich die Spielsteuerung:



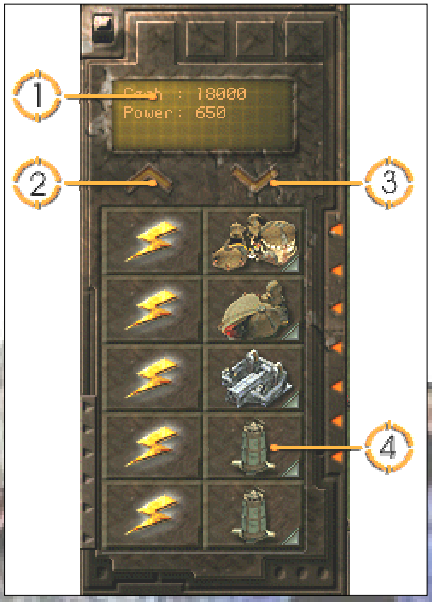
Die Spielsteuerung ist das wichtigste Element des Spieles. Hiermit werden die meisten Funktionen und Einstellungen bedient. Die Spielsteuerung setzt sich aus verschiedenen Teilen zusammen, die auf den folgenden Seiten erläutert werden. Diese Leiste ist standardmäßig auf der linken Bildschirmseite plaziert. Durch das Betätigen der <TAB>-Taste können Sie die Leiste auch an die rechte Seite des Bildschirms setzen. Zusätzlich können Sie, um mehr vom Spielfeld zu sehen, auf die Hide-Leiste (3) klicken, um die Spielsteuerung soweit verschwinden zu lassen, daß nur noch die Hide-Leiste zu sehen ist. Um die Spielsteuerung wieder sichtbar zu machen, klicken Sie die Hide-Leiste erneut an.

Auf dieser Karte (1) wird eine verkleinerte Übersicht der gesamten Spielfläche abgebildet, d.h. die geographischen Geländeeigenschaften, Rohstoffvorkommen sowie Gebäude und Fahrzeuge, wobei die Fahrzeuge als kleine Punkte und Gebäude als mittelgroße Quadrate dargestellt werden, sind zu sehen. Findet in einem Gebäude eine Aktion statt, so blinkt es auf der Karte. Ein nuklear verseuchtes Gebiet wird immer als eine schwarz-weiß gepunktete Fläche dargestellt.

Optional kann die Darstellung der Karte mit Hilfe des Schalters (2) in den RAW-Modus umgeschaltet werden, so daß nur die Einheiten, Gebäude und Ressourcen angezeigt werden. Zusätzlich werden die Wegepunkte der aktuellen Fahrzeuge angezeigt, für die ein Wegemakro (siehe Seite 19) definiert wurde.

Hinter (4), (5), (6) und (7) befinden sich vier weitere Steuerelemente, die im Folgenden genauer erläutert werden.

Gebäudesteuerung ④



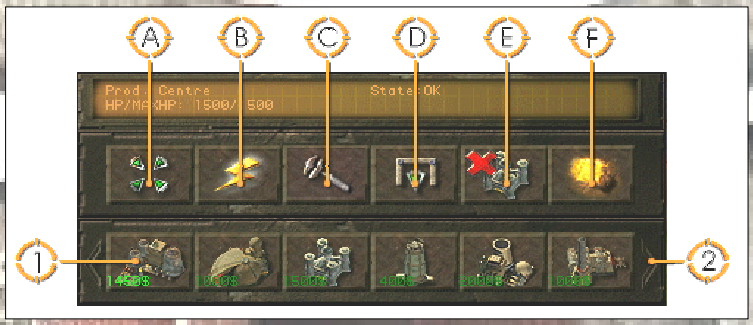
Im Display (1) der Gebäudesteuerung wird der aktuelle Stand Ihres Kontos sowie der Energieüberschuß angezeigt.

Mit den beiden Pfeilen (2) und (3) können Sie die Gebäudeliste (4), in der alle von Ihnen gebauten Gebäude aufgeführt sind, hin und her bewegen. Ein Gebäude wird immer mit zwei Symbolen abgebildet: Links das Zustandssymbol, rechts das Gebäudesymbol. Das Zustandssymbol zeigt entweder einen gelben Blitz für eingeschalteten Strom oder einen silbernen Blitz für ausgeschalteten Strom. Ist der Strom nicht eingeschaltet, kann keine Produktion in diesem Gebäude stattfinden. Wird in einem Gebäude etwas hergestellt, erscheint eine kleine Abbildung des sich in Produktion befindenden Objektes anstelle des Zustandssymbols. Zusätzlich wird durch einen senkrechten Balken der Fortschritt der Produktion angezeigt.

Das Symbol des zuletzt gebauten Objektes bleibt immer neben der Abbildung des Gebäudes erhalten. Durch Anklicken des Objektsymbols mit der linken Maustaste können Sie ein weiteres Objekt erstellen.

Sie können aber auch durch Anklicken des Objektsymbols mit der linken Maustaste die Anzahl der herzustellenden Objekte festlegen. Bei jedem Klick erhöht sich die Zahl der zu bauenden Objekte um 1, bis der Wert 5 erreicht ist. Danach erscheint anstelle der Zahl ein Punkt, der stellvertretend für eine endlose Produktion des Objektes ist. Durch erneutes Anklicken wird der Zähler wieder auf 1 gesetzt.

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf das Gebäudesymbol öffnen Sie das Gebäude-Menü, in dem seine verfügbaren Funktionen aufgeführt sind:



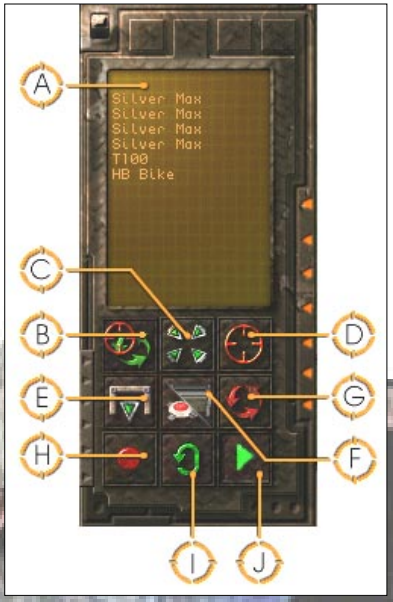
Das Menü besteht aus drei Teilen:

- Dem Info-Display, in dem der Gebäudename, der Strombedarf des Gebäudes sowie sein Zustand angezeigt werden.

- Unter dem Info-Display befindet sich die Symbolleiste mit den Funktionen des jeweiligen Gebäudes. (A) Dient zum Lokalisieren des Gebäudes, d.h. nach dem Anklicken dieses Symbols wird der Bildschirm automatisch so verschoben, daß sich das Gebäude in der Mitte Ihres Bildschirmes befindet. (B) Dient zum Ausschalten der Stromversorgung für das Gebäude. (C) Erscheint nur, wenn das Gebäude beschädigt ist und dient zum Reparieren des Gebäudes (was natürlich Geld kostet). Über das gleiche Symbol kann die Reparatur wieder abgebrochen werden. (D) Wird verwendet, um alle sich im Gebäude befindlichen Einheiten (kleine Kampfeinheiten oder Zivilisten) anzuweisen das Gebäude zu verlassen.Während in einem Gebäude eine Produktion stattfindet oder während des Umgerüstens eines Gebäudes (z.B. ein Verteidigungsturm oder der Ausbau des Kernkraftwerks), kann dieser Vorgang mit (E) abgebrochen werden. Zur Aktivierung und Deaktivierung der Selbstzerstörung verwenden Sie (F).

- In der untersten Reihe befinden sich die Objekte (1), die in diesem Gebäude zur Zeit gebaut werden können. Die Produktion wird durch das Anklicken des entsprechende Symbols gestartet, wobei sich das Menü automatisch schließt. Die Liste der Objekte kann zusätzlich mit den beiden Pfeilen (2) gescrollt werden.

Einheitensteuerung ⑤



Dieses Steuerelement enthält die Funktionen und Information der einzelnen Kampfeinheiten bzw. ganzer Gruppen. Das abgebildete Steuerelement ist eine Zusammenstellung der verfügbaren Funktionen für Einheiten. Die tatsächlich verfügbaren Funktionen sind abhängig von den gewählten Einheiten.

(A) Info-Display - Im Info-Display werden alle derzeit markierten Einheiten aufgelistet. Anhand des Beispiel-Displays sehen Sie, daß sich in der aktuellen Gruppe vier Silver Max Kampfeinheiten, ein T100 sowie ein HellBike befinden.

Unter dem Info-Display befinden sich die Befehle für die Einheiten:

(B) Bewachen - Wird dieser Befehl erteilt, so bewacht die Einheit die nahe Umgebung. Sobald eine feindliche Einheit in ihrem Sichtfeld erscheint, greift sie diese an, ohne sie jedoch über den zu bewachenden Sektor hinaus zu verfolgen.

(C) Bewegen - Bei der Erteilung dieses Befehls bewegt sich die Einheit an das mit dem Cursor angegebene Ziel.

(D) Angriff - Verhält sich wie der Befehl „Bewegen“. Die Einheit bewegt sich, wenn notwendig, an das gezeigte Ziel und greift dieses an. In den meisten Fällen ist bei der Einheit der Befehl „Bewegen“ aktiv. Wird der Cursor jedoch über einer gegnerischen Einheit plaziert, ändert er sich automatisch in „Angriff“, so daß der Aufruf der Funktion über das Menü selten notwendig ist.

(E) Verlassen - Verwenden Sie diesen Befehl, um aus der aktuellen Einheit (Gebäude oder Transporter) die sich darin befindenden Einheiten zu entlassen.

(F) Mine/Mauer - Eine besonderer Befehl für den MINER bzw. MINER BT (siehe Seite 46). Er dient zum Umschalten zwischen dem Legen von Tretminen und dem Bauen von Abgrenzungen.

(G) Eskorte - Beim Erteilen dieses Befehles muß eine Zieleinheit ausgewählt werden, die von der aktuellen Einheit eskortiert wird. Sobald sich die Zieleinheit bewegt bzw. bewegt wird, folgt ihr die aktuelle Einheit.

(H) Wege-Makro - Die drei letzten Befehle dienen der Definition von Wege-Makros. Auf diese Weise können Sie für die aktuelle Einheit oder eine Gruppe

einen Weg mit maximal acht Zwischenpunkten definieren. So bestimmen Sie exakt, auf welchem Weg sich eine Einheit bewegen soll. Klicken Sie auf dieses Symbol, um die Aufnahme des Makros zu starten. Klicken Sie jetzt auf die erste Stelle auf der Spielfläche oder auf der Karte, an die sich die Einheit bewegen soll. Im Info-Display (A) erscheinen die internen Koordinaten für diese Stelle. Sie können jetzt 7 weitere Punkte definieren. Werden alle 8 Speicherplätze ausgenutzt, wird die Aufnahme des Makros automatisch beendet, andernfalls müssen Sie (I) anklicken. Um die Einheit in Bewegung zu setzten, muß das Makro mit (J) gestartet werden.

Bei der Definition der Wegepunkte kann die Karte in den RAW-Modus umgeschaltet werden, damit die Wegelinien auf der Karte angezeigt werden.

Strategiesteuerung (6)

EARTH 2140 verfügt über eine besondere Strategieeigenschaft: Virtuelle Generäle. Dabei handelt es sich um drei unabhängig voneinander handelnde Befehlsrechner, denen Sie die Kontrolle über eine Einheit bzw. eine Gruppe erteilen können. Wählen Sie die gewünschten Einheiten aus und aktivieren Sie einen General durch Anklicken von (A). Jetzt können Sie bestimmen, ob der General offensiv oder defensiv handeln soll, d.h. ob er die Gruppe in Bewegung setzen soll, um feindliche Truppen aufzuspüren und zu vernichten, oder ob er ausschließlich die Umgebung innerhalb seines Sicht- und Kommunikationsfeldes bewachen soll, ohne möglichen Angreifern zu folgen.

Um die Kontrolle über die einem General zugeteilte Einheit oder Gruppe zu erlangen, brauchen Sie nur den General durch ein erneutes Anklicken von (A) zu deaktivieren. Dieser General ist wieder frei, und ihm kann eine neue Einheit/Gruppe zugeordnet werden.

Spielsteuerung ⑦

Vom Element der Spielsteuerung aus werden die wichtigsten Funktionen für die Einstellungen des Spieles aufgerufen. Über die Schaltfläche **Laden** rufen Sie die Liste aller bislang gespeicherten Spielstände auf. Wählen Sie einfach durch Anklicken jenen Spielstand aus, der geladen werden soll. Ähnlich verhält sich auch **Speichern**, mit dem der aktuelle Spielstand gespeichert wird. Wählen Sie in der Liste eine leere Stelle aus und geben eine kurze Beschreibung des zu speichernden Spielstandes ein. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Speichern“. Sind keine freien Speicherplätze mehr verfügbar, können die bereits vorhandenen mit einem neuen Spielstand überschrieben werden.

Sollten Sie sich nicht mehr ganz sicher sein, welches Ziel es in der aktuellen Mission zu erfüllen gilt, klicken Sie auf die Schaltfläche **Mission**, um das Missionsziel einzublenden. Hierbei handelt es sich um eine kurze und bündige Beschreibung, ohne jegliche Hintergrundinformationen, wie sie in der Einsatzbesprechung geliefert werden. Falls Sie die Mission neustarten oder ganz abbrechen und zum Hauptmenü zurückkehren möchten, klicken Sie auf **Beenden**.

Hinter den Schaltflächen **Steuerung** und **Interface** befinden sich zahlreiche weitere Einstellungsmöglichkeiten für das Spiel:

Nebel - Verwenden Sie diesen Schalter, um den Sichtnebel auszuschalten. Im Spiel werden alle Bereiche der Spielfläche, die noch nicht erkundet wurden, durch eine schwarze Schicht bedeckt. Zusätzlich wird das Sichtfeld einer Einheit durch den sogenannten Sichtnebel umgeben, durch den Sie zwar das Gelände, jedoch nicht die sich dort befindenden feindlichen Einheiten sehen können.

Statusleiste - Diese sich am unteren Bildschirmrand befindende Leiste kann mit Hilfe dieses Schalters ein- und ausgeschaltet werden. (Eine Beschreibung der Statusleiste finden Sie auf Seite 15).

Mit den beiden Reglern **Spieltempo** und **Scrolling** können Sie die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. Mit Spieltempo bestimmen Sie die Geschwindig-

keit, mit der das Spiel abläuft. Dazu gehören u.a. die Fortbewegungsgeschwindigkeit der Fahrzeuge sowie alle internen Berechnungen, die vom Spiel durchgeführt werden. Mit der Geschwindigkeit des Scrollings bestimmen Sie, wie schnell sich die Spielfläche bewegen (scrollen) soll, wenn Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand plazieren oder die Cursortasten verwenden.

Mit **Sound-FX** bestimmen Sie die Lautstärke der gesammten Geräuschkulisse, d.h. Fahrzeug- und Gebäudegeräusche, Explosionen usw. Zum Ändern der Lautstärke der gesprochenen Meldungen benutzen Sie bitte den Regler **Sprache**. Der Schalter **Stereo umkehren** dient zum Umkehren der Stereokanäle.

Um ein bestimmtes Musikstück auszuwählen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Soundtracks.** Dann wird die Liste aller verfügbaren Musikstücke eingeblendet. Klicken Sie das gewünschte Musikstück an, um es abzuspielen.

Durch Anklicken der Schaltfläche **Zurück** kehren Sie zur Spielsteuerung zurück.

Spielsteuerung

EARTH 2140 wird hauptsächlich mit der Maus bedient, wobei die Auswahl der Befehle entweder automatisch und kontextbezogen geschieht oder über die Steuerelemente erfolgt.

Zusätzlich gibt es einige weitere Befehle, die ausschließlich über die Tastatur zugänglich sind. Eine genaue Auflistung dieser Befehle finden Sie unter **Tastaturbelegung** auf Seite 25.

Der Mauszeiger in Form eines Pfeiles wird in erster Linie für das Menü bzw. die Steuerungselemente verwendet. Auf der Spielfläche erscheint er immer dann, wenn kein Objekt ausgewählt worden ist.

Sobald sich der Mauszeiger über einem Objekt befindet, ändert er sich in den Auswahlzeiger. Durch einfaches Anklicken kann jetzt das Objekt markiert werden. Optional können Sie bei gedrückter linker Maustaste durch Ziehen der Maus einen Bereich definieren, innerhalb dessen alle Objekte markiert werden.

Sobald ein Objekt markiert worden ist, ändert sich der Mauszeiger in den Zielzeiger. Mit ihm können Sie der aktuellen (also markierten) Einheit bzw. Gruppe durch Klicken mit der linken Maustaste eine Stelle zeigen, an die sich diese bewegen soll.

Sollte eine Stelle nicht zugänglich sein, ändert sich der Cursor in den „Unmöglich“-Zeiger, wie abgebildet. Dieser wird grundsätzlich verwendet, wenn bestimmte Aktionen nicht durchgeführt werden können. Zusätzlich können Sie den Zielzeiger über die aktuelle Einheit plazieren und die rechte Maustaste drücken, um eine kurze Information zu dieser Einheit zu erhalten.

In das Visier ändert sich der Mauszeiger immer, wenn ein Kriegsfahrzeug oder Roboter ausgewählt ist und der Mauszeiger über einem gegnerischen Objekt plaziert wird. Sie brauchen dann nur einmal die linke Maustaste zu drücken, um das Ziel anzugreifen. Sollte sich das Ziel außerhalb der Reichweite der eigenen Einheit befinden, so bewegt sie sich an das Ziel so nah wie notwendig heran und greift an.

Dieser Zeiger erscheint immer dann, wenn sich der Mauszeiger über einem Gebäude oder einem Transporter befindet und eine kleine oder mittlere Kampfeinheit ausgewählt wurde. Dieser Einheit kann jetzt der Befehl erteilt werden, in das Gebäude oder den Transporter zu gehen.

Befinden sich im markiertem Gebäude oder Transporter Einheiten, so erscheint dieser Mauszeiger. Beim Erteilen dieses Befehles an einen Transporter verlassen alle Einheiten das Fahrzeug, bei Gebäuden verläßt jeweils nur eine Einheit das Gebäude.

Ist ein beschädigtes Gebäude ausgewählt worden und der Mauszeiger über dem Gebäude plaziert worden, ändert sich der Mauszeiger wie abgebildet. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste auf das Gebäude, um es reparieren zu lassen. Die Dauer sowie die Kosten der Reparatur sind von den Schäden abhängig. Um Einheiten aus einem Gebäude evakuieren zu können, muß ggf. eine notwendige Reparatur an dem Gebäude vorgenommen werden (Reparaturzeiger erscheint automatisch). Die Reparatur kann dann auf Wunsch im Menü des Gebäudes unterbrochen werden. Handelt es sich bei dem aktuellen Fahrzeug um einen HCU-M, so erscheint dieser Mauszeiger immer dann, wenn sich die Maus über einer beschädigten Einheit befindet. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Einheit reparieren zu lassen.

Eskorte - Nach der Auswahl dieses Befehls in der Einheitensteuerung (siehe Seite 19) klicken Sie mit dem Mauszeiger auf das zu eskortierende Fahrzeug.

Handelt es sich bei dem aktuellen (ausgewählten) Fahrzeug um einen BANTHA oder HEAVY LIFTER, so erscheint dieser Mauszeiger immer dann, wenn sich die Maus über einem Ressourcen-Container befindet. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste, um den Container aufzunehmen.

Hat ein ausgewählter Schwertransporter einen Ressourcen-Container geladen, so ändert sich der Mauszeiger, sobald er sich über einer Raffinerie befindet. Durch einfaches Anklikken mit der linken Maustaste lassen Sie den Transporter den Container zur Raffinerie befördern und automatisch auf das Förderband legen.

Die beiden MINER-Fahrzeuge nutzen für ihre Befehle die drei hier abgebildeten Mauszeiger. Verwenden Sie den ersten Mauszeiger, um an der ausgewählten Stelle auf der Spielfläche eine Mauer zu errichten. In der Einheitensteuerung können Sie den MINER vom Bauen von Mauern auf das Legen bzw. Entschärfen von Minen umschalten. Verwenden Sie den ersten Minenzeiger, um eine Mine zu legen und den zweiten Minenzeiger, um eine Mine zu entschärfen.

Ähnlich wie die MINER, kann auch der TTRE 400 der UCS sowohl Wasserminen legen wie auch Wasserminen entschärfen. Zum Abwerfen einer Wassermine wird der Mauszeiger verwendet, der sofort nach dem Aufruf des Befehls in der Einheitensteuerung des TTRE 400 erscheint. Plazieren Sie den Mauszeiger über einer Wassermine, so ändert sich der Mauszeiger wie abgebildet, und die Wassermine kann entschärft werden.

Dieses blaue Visier erscheint immer dann, wenn das ausgewählte PlasmaBlast feuerbereit ist. Plazieren Sie das Visier über dem Ziel und drücken Sie auf die linke Maustaste, um das PlasmaBlast abzufeuern.

Das gold-gelbe Visier erscheint, wenn eine Abschußrampe für atomare Raketen ausgewählt wurde und die Atomrakete abgeschossen werden kann. Klicken Sie das Ziel mit der linken Maustaste an.

Sobald ein MCU-Baufahrzeug eine Stelle gefunden hat, an der es das Gebäude aufbauen kann, erscheint dieser Mauszeiger über dem MCU. Beim Drücken der linken Maustaste beginnt der MCU mit dem Bau des Gebäudes.

Unabhängig von der Form des Mauszeigers kann durch das Bewegen des Mauszeigers an den Bildschirmrand die Spielfläche in die jeweilige Richtung gescrollt werden, wobei sich die Form des Mauszeigers entsprechend der Scrollrichtung wie abgebildet ändert. Sobald der Mauszeiger vom Bildschirmrand entfernt wird, nimmt er seine vorherige Form wieder an.

Tastaturbelegung

Tasten	Aktion
Cursortasten	Scrollen der Spielfläche. Zusätzlich kann mit LINKS und RECHTS im Menü eines Gebäudes gescrollt werden.
STRG + Cursortasten	Spielfläche zum jeweiligen Bildschirmrand verschieben
SHIFT + Cursortasten	FastScroll um einen Bildschirm in die jeweilige Richtung
STRG + 0 bis 9	Bildung eines Teams mit der angegebenen Nummer
0 bis 9	Aktivieren des zur Nummer zugehörigen Teams
X	Einheiten zerstreuen

R	Unterstützung anfordern (Reinforcements)
P	Pause
F1	Screenshot erstellen (in das Unterverzeichnis SHOTS)
F2	Spielstand speichern
F3	Spielstand laden
STRG+F4 bis F12	Aktuelle Stelle der Spielfläche als Sprungziel markieren
F4 bis F12	Zur definierten Stelle auf der Spielfläche springen
LEERTASTE	Ein- und Ausschalten der Markierungen der Einheiten
O	Ein- und Ausschalten der Beschreibung der Einheiten
M	MINER zwischen Mauer bauen und Minen verlegen/entschärfen umschalten
E	Eskorte
A	Angriff
G	Bewachen (Guard Area)
< oder ,	Vorheriges Musikstück (Soundtrack) spielen
> oder .	Nächstes Musikstück (Soundtrack) spielen
TAB	Steuerleiste zwischen linkes und rechts wechseln
~ oder BACKSPACE	Steuerelement verstecken
POS1	An den Anfang der Liste der Gebäudesteuerung springen
ENDE	An das Ende der Liste in der Gebäudesteuerung springen
BILD⇑	Liste in der Gebäudesteuerung nach oben scrollen.
BILD⇓	Liste in der Gebäudesteuerung nach unten scrollen.
ESC	Liste der Steuerung oder Menü eines Gebäudes verlassen
STRG	Eine Einheit zur aktuellen Gruppe hinzufügen
ALT	Eine Einheit aus aktueller Gruppe entfernen
ALT+1	Gebäudesteuerung
ALT+2	Einheitensteuerung
ALT+3	Strategiesteuerung
ALT+4	Spielsteuerung

Zusätzliche Tasten für das Netzwerkspiel

Tasten	Aktion
C	Allianz schließen (Cooperate Mode)
R	Netzwerkspiel verlassen
ENTER	Nachricht eingeben und durch erneutes Betätigen der ENTER-Taste die Nachricht abschicken.

Erfindungen

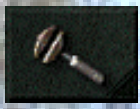
KI Mine - Die Erfindung der KI Mine ist notwendig, um Minen zu legen, die auf die Signale der Sender der Einheiten reagieren. Auf diese Weise werden die Minen nicht gezündet, wenn eigene Einheiten auf diese Minen treten.

Laser Detector - Die Laser Detector Technologie wird benötigt, um nach Laserwaffen forschen zu können. Zudem basieren alle Navigationsinstrumente auf dieser Technologie.

Plasma Bombe - Die Technologie der Plasma Bomben wird benötigt, um einen HellWind Bomber zu bauen. Zusätzlich ist sie eine der erforderlichen Erfindungen, um PlasmaBlast zu bauen.

Große Laserkanone - Diese Technologie erlaubt es, schwere Laserkanonen mit enormer Durchschlagskraft zu bauen. Die für diese Laserwaffen notwendigen Generatoren erlauben es jedoch nicht, diese auf mobile Einheiten zu montieren und können daher nur auf Verteidigungstürmen eingesetzt werden.

Hochleistungsantrieb – Dieser Antrieb ist auf Grund seiner Leistung und der dennoch kompakten Größe die einzige Möglichkeit, Roboter und andere Kampfeinheiten zu bauen. Herkömmliche Antriebe wären für die meisten dieser Einheiten nicht leistungsfähig genug.



Schnellreparatur - Die Schnellreparatur ist eine Technologie der mobilen Instandsetzung, erst diese ermöglicht, die mobilen Instandsetzungsfahrzeuge HCU-M zu bauen.

Kleiner Raketenantrieb - Dieser Antrieb ist die Grundvoraussetzung, um kleine Raketen zu bauen.

Nuklear Antrieb - Erst diese Technologie ermöglicht den Bau einiger schwerer Einheiten sowie Gebäude. Lediglich die MCU-Baufahrzeuge basieren noch auf einem herkömmlichen Antrieb, was sich in ihrer geringen Fortbewegungsgeschwindigkeit wiederspiegelt.

Nano-Technologie & Teleportation - Die Teleportation ist der erste Schritt in der Entwicklung der Dematerialisierung. Die Nano-Technologie wird wiederum benötigt, um Fahrzeuge wie SHADOW oder SCREAMER zu bauen.

Laserkanone - Diese Lasertechnologie erlaubt es, mittelschwere Laserwaffen zu bauen, die aufgrund ihres Gewichtes und der Größe der Generatoren nur auf mittelschweren und schweren Kettenfahrzeugen zum Einsatz kommen können.

Plasma-Waffen - Die Technologie der Plasma-Waffen ist die Grundtechnologie zur Entwicklung aller schweren Plasmageschütze.

Großer Raketenantrieb - Wird vorausgesetzt, um schwere Raketen mit einer großen Reichweite zu bauen. Aufgrund der notwendigen Größe der Abschußvorrichtungen können diese nur auf schweren Kettenfahrzeugen zum Einsatz kommen.

Nuklearer Reaktor - Ohne nuklearen Reaktoren können keine größeren Gebäude gebaut werden, die eine eigene Stromversorgung haben.

Plasma Fusion – Diese Technologie erlaubt es, die Leistungsfähigkeit einiger Plasmawaffen zu steigern.

Plasmakanone - Diese Umsetzung der Plasma-Waffen-Technologie erlaubt, kleine aber dennoch leistungsfähige Plasmakanonen zu bauen.

Große Plasmakanone / Plasma-Leitstrahl - Die neueste Entwicklung im Bereich der Plasmawaffen ist die große Plasmakanone, deren moderne Bauweise den Bau leistungsstarker mobiler Plasmakanonen ermöglicht.

Regeneration - Die Regeneration ist notwendig, um BIO-Regenerationsfahrzeuge zu bauen.

Fliegen/Antigravitation - Diese beiden Technologien sind die Voraussetzung, um Flieger bzw. Antigraviationsflieger zu bauen.

Atombombe – Mit der neuartigen Atombombe hat die Eurasische Dynastie eine Waffe mit gezielter extremer Zerstörungskraft.

Ionenkanone – Diese Technologie stellt eine weitere Errungenschaft der Eurasischen Dynastie dar. Die Ionenwaffen zerstören mobile Ziele nicht, sondern setzen diese nur außer Betrieb, so daß diese instandgesetzt, umprogrammiert und für eigene Zwecke eingesetzt werden können.

Bauübersicht der UCS-Einheiten

Fahrzeug	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
MCU	UCS Fertigungsstätte	-
BANTHA	UCS Fertigungsstätte	-
HCU-M	UCS Fertigungsstätte	Schnellreparatur
HEAVY LIFTER	UCS Fertigungsstätte	Fliegen/Antigravitation
SILVER ONE	UCS Roboter Fabrik	-
SILVER R	UCS Roboter Fabrik	Kleiner Raketenantrieb
SILVER MAX	UCS Roboter Fabrik	Plasmakanone
SILVER T	UCS Roboter Fabrik	KI Mine
T100	UCS HeavyTech	-
RAPTOR ES	UCS HeavyTech	Hochleistungsantrieb
RAPTOR AD	UCS HeavyTech	Kleiner Raketenantrieb
TIGER Assault	UCS HeavyTech	Kleiner Raketenantrieb
TIGER HellMaker	UCS HeavyTech	Hochleistungsantrieb
SPIDER	UCS HeavyTech	Plasmakanone
SPIDER II	UCS HeavyTech	Großer Raketenantrieb
HellBike	UCS HeavyTech	-
ATM 500	UCS HeavyTech	-
MINER BT	UCS HeavyTech	KI Mine
SHADOW	UCS HeavyTech	Teleportation
WTP 100	UCS HeavyTech	Nuklear Antrieb
RUSS III	Hafen & Werft	Hochleistungsantrieb
TTRE 400	Hafen & Werft	KI Mine
GARGOIL	Flugsteuerzentrum	Fliegen/Antigravitation
HELLWIND	Flugsteuerzentrum	Plasmabombe

Bauübersicht der UCS-Gebäude

Gebäude	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
UCS Fertigungsstätte*	-	Nuklear Antrieb
UCS Roboter Fabrik	Kraftwerk	-
UCS HeavyTech	Kraftwerk	-
Kraftwerk	UCS Fertigungsstätte	-
Mine	Kraftwerk	-
Raffinerie	Kraftwerk	-
Forschungszentrum	Kraftwerk	-
Flugsteuerzentrum	Forschungszentrum	Fliegen/Antigravitation
Hafen & Werft	UCS HeavyTech	Nuklearer Reaktor
Teleport	-	Teleportation
Plasma Steuerzentrale	Forschungszentrum	Plasma-Waffen
PlasmaBlast	Plasma Steuerzentrale	Plasma-Waffen
Kleiner Verteidigungsturm	UCS Roboterfabrik	Aufrüstung: Kleiner Raketenantrieb
Großer Verteidigungsturm	UCS HeavyTech	Aufrüstung: Plasmakanone

*wird für den Bau aller anderen Gebäude benötigt.

Bauübersicht der ED-Einheiten

Fahrzeug	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
MCU	Hauptgebäude	
BANTHA	Hauptgebäude	
HCU-M	Hauptgebäude	Schnellreparatur
HEAVY LIFTER	Hauptgebäude	Fliegen/Antigravitation
A01 Androide	Bionische Fertigungsstätte	
A02 Androide	Bionische Fertigungsstätte	Kleiner Raketenantrieb
A03 Androide	Bionische Fertigungsstätte	Ionenkanone
A04 Androide	Bionische Fertigungsstätte	KI Mine
ST01B Panzer	Fahrzeugfabrik	Hochleistungsantrieb
ST02 Panzer	Fahrzeugfabrik	Hochleistungsantrieb
MT 200 mittelschwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Nuklear Antrieb
MT 201L mittelschwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Laserkanone
HT 30 LR „Crusher“	Fahrzeugfabrik	Laserkanone
HT 33R Schwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Großer Raketenantrieb
HT 34J Schwerer Panzer	Fahrzeugfabrik	Ionenkanone
TUR-Transporter	Fahrzeugfabrik	
BIO - Regenerationsfahrzeug	Fahrzeugfabrik	Regeneration
BTTI - Aufklärungsfahrzeug	Fahrzeugfabrik	
MINER - Minenleger	Fahrzeugfabrik	KI Mine
SCREAMER	Fahrzeugfabrik	Nano-Technologie
SHARK Schnellboot	Hafen & Werft	Hochleistungsantrieb
WTRN Hochsee-Transporter	Hafen & Werft	Hochleistungsantrieb
KT 30 Kampfboot	Hafen & Werft	Großer Raketenantrieb
STORM-Aufklärungshub-schrauber	Flugsteuerzentrum	Fliegen/Antigravitation
THUNDER-Kampfhubschrauber	Flugsteuerzentrum	Fliegen/Antigravitation
HAT-Transporter	Flugsteuerzentrum	Fliegen/Antigravitation

Bauübersicht der ED-Gebäude

Gebäude	Notwendiges Gebäude	Benötigte Erfindungen
ED Hauptgebäude*		Nuklear Antrieb
Bionische Fertigungsstätte	Kraftwerk	-
Fahrzeugfabrik	Kraftwerk	Nuklearer Reaktor
Kraftwerk	Hauptgebäude	-
Mine	Kraftwerk	-
Raffinerie	Kraftwerk	-
Forschungszentrum	Kraftwerk	-
Flugsteuerzentrum	Forschungszentrum	Fliegen/Antigravitation
Hafen & Werft	Fahrzeugfabrik	Nuklearer Reaktor
Schutzbunker	Hauptgebäude	Nuklearer Reaktor
Ballistisches Kontrollzentrum	Forschungszentrum	Atombombe
Abschußrampe für AtomRaketen	Ballistisches Kontrollzentrum	Atombombe
Verteidigungsturm	Bionische Fertigungsstätte	Aufrüstung: Große Laserkanone
Großer Verteidigungsturm	Fahrzeugfabrik	Aufrüstung: Ionenkanone
Bunker	Hauptgebäude	-

*wird für den Bau aller anderen Gebäude benötigt.

Fahrzeuge beider Seiten

MCU (Meta Construction Unit)

Die MCU ist ein schweres Fahrzeug zum Bauen von Gebäuden jeglicher Art. Die MCU kann jedoch nur jene Gebäude bauen, für die sie vorher definiert worden ist.

Die MCU ist ein langsames, großes und schweres Fahrzeug, dessen Navigation sich als schwerfällig erweist. Seine starke Panzerung erlaubt es ihm jedoch, diesen Mangel bei einem kleineren Angriff weitestgehend zu neutralisieren. Jedoch muß stets berücksichtigt werden, daß die MCU unbewaffnet ist.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Keine
Preis:	Abhängig vom jeweiligen Gebäude

BANTHA - Transportfahrzeug

Der BANTHA ist ein schweres Fahrzeug, welches zum Transport von Ressourcen-Containern verwendet wird. Es kann jeweils nur ein Container aufgenommen und von einer Mine zu einer Raffinerie transportiert werden. Dem BANTHA muß die Mine, in der er die Container abholen soll, gezeigt werden. Sobald der BANTHA den ersten Container geladen hat, muß ihm die Zielraffinerie gezeigt werden. Alle weiteren Container werden von ihm dann selbständig transportiert.

Der BANTHA ist ein Fahrzeug mit mittlerer Geschwindigkeit, mittelschwerer Panzerung und ohne Bewaffnung. Sein schweres Gewicht sowie seine Konstruktion erlauben es ihm jedoch, Fußtruppen des Gegners zu überfahren.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Keine
Preis:	400 Geldeinheiten

HCU-M - Mobile Instandsetzungseinheit

Die HCU-M ist die mobile Ausführung der HCU Instandsetzungseinheit, welche zur Reparatur von Gebäuden verwendet wird. Die HCU-M wird vom Zentralcomputer und zum Reparieren von beschädigten Fahrzeug- und Kampfeinheiten eingesetzt.

Die Truppen der Eurasischen Dynastie benutzen einen modifizierten HCU-M, der aufgrund der Steuerung durch den Zentralcomputer imstande ist, durch Ionenwaffen stillgelegte und beschädigte Fahrzeuge des Gegners wieder instandzusetzen und so zu programmieren, daß diese für eigene Zwecke eingesetzt werden können.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Keine
Preis:	800 Geldeinheiten

HEAVY LIFTER - Schwere Aero-Transporteinheit

Der HEAVY LIFTER ist ein fliegender schwerer Transporter. Er wird, wie auch der BANTHA, benötigt, um Ressourcen-Container von einer Mine zu einer Raffinerie zu transportieren. Aufgrund seiner Flugeigenschaften ist er besonders geeignet, wenn es gilt, Gelände mit Höhenunterschieden oder weite Entfernungen zu überwinden. Außerdem ist er beim Be- und Entladen aufgrund seiner höheren Manövrierfähigkeit schneller. Er wird daher trotz des höheren Preises und der geringeren Geschwindigkeit eingesetzt, wenn wegen territorialer Gegebenheiten ein BANTHA nicht oder nur sehr langsam zum Einsatz kommen kann.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Keine
Preis:	800 Geldeinheiten

Gebäude beider Seiten

Kraftwerk

Das Kernkraftwerk ist modular aufgebaut, so daß es jederzeit um zwei weitere Module ausgebaut werden kann, von denen jedes weitere 500 Energieeinheiten liefert.

Das Kraftwerk selbst liefert 2000 Energieeinheiten. Das Kernkraftwerk wird benötigt, um alle Gebäude, die nicht über eine souveräne Energieversorgung verfügen, mit Energie zu versorgen. Ohne Energie sind diese Gebäude nicht aktiv, es kann nichts gebaut werden, und Verteidigungsanlagen liegen brach.

Die Zerstörung eines Kernkraftwerks hat in den meisten Fällen für die nahe Umgebung direkte Folgen in Form einer atomaren Verseuchung, so daß diverse Einheiten bei einem längeren Aufenthalt in diesem Gelände zerstört werden. Bei den meisten Fahrzeugen liegt der Grund in ihren Generatoren, die bei einem Einsatz in verseuchten Gebieten extrem überlastet werden.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Keine
Widerstand:	Mittel
Preis:	2000 Geldeinheiten, Module je 500 Geldeinheiten
Energieabgabe:	2000 + 500 je weiteres Modul

Raffinerie

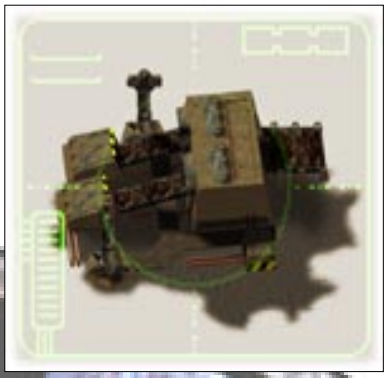
Die Raffinerie verarbeitet die in der Mine geförderten Ressourcen. Diese werden weiterverkauft und dadurch das Budget gesteigert. Jeder Container enthält Ressourcen im Wert von 200 Geldeinheiten.

Die Raffinerie ist voll automatisiert und benötigt kein Personal.

Die Container werden mit Hilfe von einem BANTHA oder mit einem HEAVY LIFTER angeliefert und auf dem Transportband abgeladen, das die Container ins Innere der Raffinerie zur Verarbeitung befördert.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Unempfindlich gegenüber herkömmliche Schußwaffen.
Widerstand:	Mittel
Preis:	1000 Geldeinheiten
Energiebedarf:	300 Energieeinheiten

Mine



Die Mine dient der Förderung aller unterirdischen Ressourcen. Die Mine ist voll automatisiert und bedarf keines Bedienungspersonals. Die geförderten Erze (Ressourcen) werden in Container verpackt, die mit einem BANTHA oder einem HEAVY LIFTER in die Raffinerie befördert werden. Ein Container enthält Ressourcen im Wert von 200 Geldeinheiten. Die Mine kann nur dort gebaut werden, wo sich tatsächlich Ressourcen befinden. Das Bauen der Mine an einer anderen Stelle ist nicht möglich. Bei großen Erzvorkommen ist es oft notwendig, eine neue Mine zu bauen, wenn die erste die Förderung eingestellt hat. Eine Mine kann nur in einem bestimmten Bereich die Rohstoffe fördern. Ist dieser Bereich des Vorkommens erschöpft, stellt die Mine ihre Arbeit ein.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Unempfindlich gegenüber herkömmlichen Schußwaffen.
Widerstand:	Mittel
Preis:	800 Geldeinheiten
Energiebedarf:	200 Energieeinheiten

Forschungszentrum

Das Forschungszentrum spielt eine ganz besondere Rolle. Hier finden alle Forschungen statt, deren Ergebnis neue Technologien sind, die es während des Spiels erlauben, das technische Level zu steigern und auf diese Weise neue, noch leistungsfähigere Waffen, Fahrzeuge oder Gebäude zu bauen. Diese Forschung ist nicht von außen zu beeinflussen und muß nicht bei jedem Versuch zum Erfolg führen.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Keine
Widerstand: Mittel
Preis: 1500 Geldeinheiten
Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

Flugsteuerzentrum

Die AIR BASE wird benötigt, um Flugobjekte bauen zu können. Dieses Gebäude übernimmt in erster Linie die Steuerung dieser Objekte und sorgt zusätzlich für die Treibstoff- und Munitionsversorgung, die über die beiden Landeflächen abgewickelt werden. Da alle Flugobjekte in ständigem Kontakt mit der AIR BASE sind, erfolgt diese Tätigkeit automatisch und muß nicht manuell ausgeführt zu werden.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Keine
Widerstand: Mittel
Preis: 1300 Geldeinheiten
Energiebedarf: 200 Energieeinheiten

Schutzbunker

Der Schutzbunker ist ein sehr widerstandsfähiges Gebäude, dessen größter Teil sich unter der Erde befindet. Zu sehen ist lediglich die Einfahrt mit einer starken gepanzerten Schleuse. Der Schutzbunker kann 6 leichte Fahrzeuge oder kleine Einheiten aufnehmen und diesen bei Angriffen Schutz bieten. Sollte der Feind tatsächlich über genügend Feuerkraft verfügen um den Bunker zu zerstören, werden vor seiner Zerstörung alle in ihm enthaltenen Einheiten evakuiert.

Bewaffnung: Keine
Panzerung: Gut, gegen nahezu alle Waffen
Widerstand: Groß
Preis: 800 Geldeinheiten
Energiebedarf: Keiner, ausgestattet mit eigenen Stromgeneratoren.

Hafen & Werft

Die WATER BASE ermöglicht das Bauen von Schiffen und Booten.

Die WATER BASE besteht aus zwei Teilen: Dem Hafen, der das Steuerzentrum und die Werft enthält sowie einer sich im Wasser befindende Schleuse, aus der die gebauten Schiffe zu Wasser gelassen werden. Die WATER BASE kann nur direkt am Wasser gebaut werden, und das nur an Stellen, die breit genug sind, um auch die Schleuse zu bauen und entsprechend viel Platz für die Schiffe und Boote bieten.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Mittel
Widerstand:	Groß
Preis:	1200 Geldeinheiten
Energiebedarf:	200 Energieeinheiten

Einheiten der UCS

Silver ONE

Die Kampfeinheiten der SILVER-Serie sind dem menschlichen Skelett nachgebildet. Ihr 2 Meter großes Chassis besteht aus Titan und verfügt über einen hydraulischen Antrieb. SILVER-Kampfeinheiten verfügen über ein MinKernreaktor der Baureihe 7 sowie eine Mehrkomponenten-Schutzlegierung. Der MinKernreaktor ist zusätzlich mit einer Selbstzerstörungsvorrichtung gekoppelt. Die Steuerung dieser vielseitig einsetzbaren Kampfeinheit erfolgt durch die neue XPARC 2000B Prozessorfamilie, die den SILVER-Einheiten hervorragende taktische, strategische und allgemein-militärische Fähigkeiten verleiht. Die Kampfeinheiten der SILVER-Baureihe bilden stets Gruppen von sieben Einheiten und eignen sich hervorragend zur Übernahme feindlicher Gebäude.

Der SILVER ONE ist mit einem schweren Maschinengewehr ausgerüstet und eignet sich hervorragend zur Bekämpfung von Androiden und leicht gepanzerten Fahrzeugen.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Schweres Maschinengewehr
Preis:	50 Geldeinheiten

Silver R

Der SILVER R entspricht in seinen Eigenschaften dem SILVER ONE, ist jedoch mit einem Raketenwerfer ausgestattet. Dadurch eignet er sich sehr gut zum Zerstören statischer Ziele sowie leichter und mittelschwerer Fahrzeuge. Dank seiner Abschußvorrichtung für leichte Raketen kann der SILVER R zudem zur Luftabwehr eingesetzt werden und ist durch seine geringe Größe und schnelle Bewegungen hervorragend für den Kampf mit Hubschraubern der ED geeignet.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Raketenwerfer
Preis:	75 Geldeinheiten

Silver MAX

Der SILVER MAX entspricht in seinen Eigenschaften dem SILVER ONE, ist jedoch mit einer Plasmakanone ausgestattet. Dadurch eignet er sich sehr gut zum Zerstören von mobilen Einheiten und wird selbst für schwere Fahrzeuge zu einer echten Bedrohung.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Plasma-Gun
Preis:	100 Geldeinheiten

Silver T

Der SILVER T entspricht in seinen Eigenschaften dem SILVER ONE, ist jedoch mit einem Self-Destructor-Sprengsatz ausgestattet, der beim Zünden den SILVER T mitzerstört. Der SILVER T ist für Kamikaze-Einsätze entwickelt worden. Seine Panzerung wurde immens verstärkt, um auch durch ein Gefechtsgebiet zum Ziel zu gelangen und dieses in die Luft sprengen zu können. Bei dem Ziel kann es sich sowohl um ein Gebäude als auch um ein Fahrzeug oder eine Gruppe kleiner Kampfeinheiten handeln.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Self-Destructor
Preis:	70 Geldeinheiten

T 100 - Leichtes Kettenfahrzeug

Das T 100 wird hauptsächlich zur Zerstörung von Androiden der A-Baureihe eingesetzt. Dafür ist das T 100 mit zwei frei beweglichen 22mm Maschinengewehren ausgerüstet. Durch seine kleinen Ausmaße und die sehr geringe Bauhöhe wird es zu einem schwer zu treffenden Ziel für größere Kampffahrzeuge, die beispielsweise aufgrund einer langwierigen Justierung der Visiereinheit von kleinen Kampfeinheiten eskortiert werden.

Panzerung: Leicht
Bewaffnung: Zwei 22mm Maschinengewehre
Preis: 130 Geldeinheiten

Raptor ES

Der wendige und schnelle RAPTOR ES Kampfroboter eignet sich hervorragend für den Nahkampf sowie als Begleitung für die schwer bewaffneten Zerstörungsmaschinen der TIGER-Baureihe.

Beim Nahkampf mit leichten Fahrzeugen und kleinen Kampfeinheiten werden seine beiden 22mm Maschinengewehre mit den uranbeschichteten Geschossen und der neuesten Generation seiner Mehrkomponenten-Schutzlegierung zu einem schwer zu überwindenden Vorteil.

Panzerung; Mittel
Bewaffnung: Zwei 22mm Maschinengewehre
Preis: 250 Geldeinheiten

Raptor AD

Der RAPTOR AD ist eine modifizierte Variante der schnellen und wendigen RAPTOR-Kampfeinheit mit Mehrkomponenten-Schutzlegierung.

Ausgerüstet ist er mit zwei Raketenwerfern für leichte Raketen mit mittlerer Ladezeit. Der RAPTOR AD eignet sich hervorragend zum Kampf gegen Ziele in der Luft, kann aber auch zur Zerstörung leichter bis mittlerer Kampffahrzeuge sowie gegen Gebäude eingesetzt werden.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Abschußvorrichtungen für leichte Raketen
Preis:	300 Geldeinheiten

Tiger Assault

Die Kampfroboter der TIGER-Serie sind mittelschwere, stark gepanzerte Kampfmaschinen, die hauptsächlich offensiven Zwecken dienen. Sie sind für Maschinen ihrer Größe und für ihre schwere, feuerfeste Panzerung sehr schnell. Die TIGER-Roboter, und vor allem der mit zwei Abschußvorrichtungen für leichte Raketen ausgestattete TIGER ASSAULT, sind wahre Allround-Zerstörer, mit direkter Kopplung an den Zentralrechner und eigener KI der neusten Generation.

Panzerung:	Schwer - feuerfest
Bewaffnung:	Zwei Abschußvorrichtungen für leichte Raketen
Preis:	700 Geldeinheiten

Tiger HellMaker

Der HELLMAKER ist der zweite Kampfroboter der TIGER-Serie.

Der TIGER HELLMAKER verfügt über zwei Auswürfe für napalmähnliche Bomben, die selbst eine ganze Armee von kleinen Kampfeinheiten in Sekundenschnelle verbrennen. Aufgrund der großen Napalm-Magazine konnte der HELLMAKER nicht mit einer sekundären Bewaffnung ausgestattet werden. Bei einem direkten Kampf mit leichten und mittelschweren Panzern ist er jedoch aufgrund des DXC-Zusatzes im Napalm auf der sicheren Seite, da dieser die Panzerungen, die bei den leichten und mittelschweren Panzern der Eurasischen Dynastie verwendet werden, zerfrißt und sie verbrennen läßt.

Panzerung:	Schwer – feuerfest
Bewaffnung:	Zwei Abwurfvorrichtungen für Napalmbomben
Preis:	500 Geldeinheiten

Spider

Der SPIDER ist eine schwere Kampfmaschine, die ausschließlich auf ihrer eigenen KI beruht und vom Zentralrechner lediglich die Kampfbefehle empfängt.

Die Panzerung des SPIDER wurde zusätzlich mit einer Speziallegierung verstärkt, was ihn widerstandsfähiger gegen Einschläge leichter Raketen macht. Ausgerüstet ist der SPIDER mit zwei schnellfeuernden Plasma-Guns, die ihm eine ungeheure Kampfstärke sichern, was den Nachteil, einer mit der TIGER-Serie verglichen, geringeren Fortbewegungsgeschwindigkeit wieder aufhebt. Dank dieser neuen Generation der Plasma-Guns eignet sich der SPIDER hervorragend zur Abwehr und Rückendeckung anfälligerer Kampfroboter, beispielsweise der TIGER-Serie.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Zwei Plasma-Guns
Preis:	1500 Geldeinheiten

Spider II

Der Name des SPIDER II deutet zwar auf eine Weiterentwicklung des SPIDER-Models, in Wirklichkeit jedoch schlug die Entwicklung bereits in der Anfangsphase eine neue Richtig ein: Eine wendige und schnell reagierende „Festung“ sollte geschaffen werden.

Das Ergebnis: Schwere Panzerung, eigener Reaktions-CPU-Cluster und vier Abschußvorrichtungen für schwere Raketen, von denen immer zwei in sehr kurzen Abständen nacheinander abgefeuert werden, während die anderen beiden nachladen, um die Kampfunfähigkeit während der extrem langen Ladezeiten der schweren Raketen zu überbrücken.

Der SPIDER II bildet in den Streitkräften der UCS definitiv die Spitze in Punkto Zerstörungskraft.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Vier Abschußvorrichtungen für schwere Raketen
Preis:	1700 Geldeinheiten

HellBike

Das HELLBIKE ist ein in erster Linie schnelles Erkundungsfahrzeug, das mit einem Werfer für Napalmgranaten ausgestattet ist. Aufgrund dieser Bewaffnung eignet es sich auch hervorragend für Blitzangriffe auf kleiner Kampfeinheiten gegnerische Truppen. Für zeitlich ausgedehnte Kampfaktionen ist das HELLBIKE jedoch aufgrund seiner geringen Panzerung ungeeignet, da es selbst einem Maschinengewehrbeschuß kaum standhalten kann.

Dank seiner hohen Geschwindigkeit kann das HELLBIKE auch versuchsweise für Überraschungsangriffe auf leichte und mittlere Panzer eingesetzt werden, da seine Napalmgranaten, wie die des TIGER HELLMAKER, den DXC-Zusatz enthalten.

Panzerung:	Leicht aber feuerfest
Bewaffnung:	Napalmgranatenwerfer
Preis:	200 Geldeinheiten

ATM 500 - Gepanzerter Transporter

Der ATM 500 ist ein gepanzertes Transportfahrzeug zur Beförderung von kleinen Kampfeinheiten, wie die der SILVER-Serie. Der ATM 500 kann 6 Einheiten aufnehmen und erlaubt eine schnelle Beförderung dieser an eine andere Stelle, selbst durch verseuchte Gebiete hindurch. Bewaffnet ist der ATM 500 mit einem schweren Maschinengewehr, das ihn zusammen mit seiner Panzerung sehr effektiv gegen Angriffe von kleinen Kampfeinheiten und einfachen Wachtürmen schützt. Seine auf hohe Geschwindigkeit optimierte Konstruktion erlaubt es ihm jedoch nicht, kleine Kampfeinheiten zu überfahren.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Schweres Maschinengewehr
Preis:	400 Geldeinheiten

Miner BT

Der MINER BT basiert auf dem MINER der Streitkräfte der ED. Nachdem die UCS die Konstruktionspläne gestohlen hat, wurde das Fahrzeug mit einer zuverlässigeren Bauvorrichtung ausgestattet, und der Panzer wurde erheblich verstärkt, um in Kampfgebieten noch besser operieren zu können.

Der MINER BT ist ein schweres Multifunktionsfahrzeug, das in erster Linie zum Verminen eines Geländes verwendet werden kann. Der MINER kann auch durch den Gegner gelegte Minen entschärfen. Zusätzlich kann der MINER dazu verwendet werden, Abgrenzungen (Mauern) zu bauen.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Schweres Maschinengewehr
Preis:	700 Geldeinheiten

Shadow - „Die Tarnkappe“

Der SHADOW in ein Kettenfahrzeug mit einer Besonderheit: Tarnvorrichtung. Bereits seit Jahrzehnten forscht die UCS an der Entwicklung einer Tarnvorrichtung, um die eigenen Fahrzeuge für den Gegner unsichtbar zu machen. Dieser SHADOW ist das Ergebnis dieser Forschung, eine bereits verbesserte und voll einsatzfähige Version des Prototyps.

Die Tarnvorrichtung des neuen SHADOW hat bereits keine zeitliche Einschränkung mehr und eine sehr große Reichweite, so daß es mit einem SHADOW möglich ist, eine mittlere Armee zu tarnen.

Da das Fahrzeug selbst permanent getarnt ist, verfügt es über keine eigene Bewaffnung. Für den Fall, daß die Tarnvorrichtung durch einen SCREAMER (Eurasische Dynastie) gestört werden sollte, sollte ein SHADOW immer von weitere Kampfeinheiten eskortiert wereden.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	keine
Preis:	2100 Geldeinheiten

WTP 100 - Luftkissentransporter

Beim WTP 100 handelt es sich um einen Luftkissentransporter, dessen zwei konventionelle Antriebe es ihm erlauben, eine mittlere Geschwindigkeit sowohl zu Wasser als auch zu Lande zu erreichen.

Der WTP 100 eignet sich hervorragend zur Beförderung von kleinen Kampfeinheiten und leichten bis mittelschweren Fahrzeugen. Er kann 6 kleine Kampfeinheiten oder ein Fahrzeug und 5 kleine Kampfeinheiten aufnehmen, wobei die leichten Kampfeinheiten zuerst aufgeladen werden müssen.

Das auf dem WTP 100 transportierende Fahrzeug wird nicht deaktiviert, so daß seine Bewaffnung voll einsatzbereit bleibt und das Fehlen einer eigenen Bewaffnung des WTP 100 auf diese Weise aufgehoben wird.

Panzerung: Mittel
Bewaffnung: Keine
Preis: 1000 Geldeinheiten

RUSS III - U-Boot

Das RUSS III ist die Weiterentwicklung der bewährten RUSS-Serie. Diese kleinen und wendigen U-Boote wurden bereits seit Jahrzehnten für eine Vielzahl von Aufgaben eingesetzt. Das RUSS III ist die neueste Version dieses U-Bootes, das mit einem neuen leistungsfähigen, aber sehr leisen Antrieb ausgerüstet ist. Das Besondere an diesem neuen RUSS ist jedoch seine Stealth-Vorrichtung, die ihn selbst bei geringer Tauchtiefe für Flugzeuge und Hubschrauber unsichtbar macht.

Zu seiner Bewaffnung gehört ausschließlich eine Abschußvorrichtung für konventionelle Torpedos, deren Zerstörungskraft ausreichend ist, um jedes Ziel auf dem Wasser zu zerstören.

Das RUSS III ist für den Gegner nur dann sichtbar, wenn es seine Torpedos abfeuert, da abgefeuerte Torpedos immer zu sehen sind.

Panzerung: Mittel
Bewaffnung: Torpedos
Preis: 500 Geldeinheiten

TTRE 400 - Minenleger

Der TTRE 400 ist ein schneller Minenleger, der durch Verlegen von Wasserminen ein bestimmtes Territorium sehr effektiv vor Feinden, sowohl vor anderen Schiffen, als auch vor U-Booten, absichern kann.

Der TTRE 400 besitzt keine andere Bewaffnung als seine Minen, was ihn für Angreifer zu einem leichten Ziel macht. Die einzige Möglichkeit des Schutzes ist eine Flucht, während der Minen ins Wasser gelassen werden.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Wasserminen
Preis:	700 Geldeinheiten

Gargoil - Leichtbewaffneter Antigravitationsflieger

Der GARGOIL ist ein Beweis für die überlegene Antigravitationstechnologie der UCS. Er ist schneller und vor allem wesentlich wendiger als ein Hubschrauber.

Die zwei doppelläufigen 22mm Maschinengewehre sind bestens zum Angriff auf kleine Kampfeinheiten und leichte Fahrzeuge geeignet.

Aufgrund seiner überlegenen Eigenschaften wird der GARGOIL häufig für Aufklärungszwecke eingesetzt.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Zwei doppelläufige 22mm Maschinengewehre
Preis:	600 Geldeinheiten

HellWind - Antigravitationsbomber

Der HELLWIND ist ein Antigravitationsbomber der neusten Generation. Er ist schwer gepanzert, recht schnell und führt sehr große Vorräte an Plasma-Bomben mit sich. Diese sind, aufgrund ihrer großen Zerstörungskraft sehr effektiv gegen alle Ziele, egal ob kleine Kampfeinheit, große Panzer oder Gebäude.

Der HELLWIND wirft immer 5 Bomben gleichzeitig ab.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Plasma-Bomben
Preis:	1000 Geldeinheiten

Gebäude der UCS

UCS Produktionszentrum (Production Center)

Das PRODUCTION CENTER kann als das Hauptgebäude eines UCS-Stützpunktes bezeichnet werden. Dort findet der Bau von MCU-Baufahrzeugen statt, die alle anderen Gebäude bauen. Im PRODUCTION CENTER wird auch der BANTHA-Schwertransporter gebaut.

Beim Erreichen des entsprechenden technologischen Levels kann im PRODUCTION CENTER auch der Antigravitationstransporter HEAVY LIFTER, der auf schnellstmögliche und effektivste Weise Ressourcen-Container befördern kann und die HCU-M, mit der beschädigte Einheiten repariert werden können, gebaut werden

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand:	Hoch
Preis:	2500 Geldeinheiten
Energiebedarf:	Keiner, verfügt über eigene Stromgeneratoren

UCS Roboter Fabrik (Light Robot Factory)

In diesem Gebäude findet die Fertigung der kleinen Kampfeinheiten der SILVER-Serie statt. Der gesamte Produktionsproze? läuft unter Tage ab, und die fertigen Einheiten werden dann nach oben zum Ausstieg befördert. Diese Konstruktion gewährleistet der LIGHT ROBOT FACTORY eine weitaus bessere Widerstandsfähigkeit als die eines oberirdischen Gebäudes.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Gegen her kömmliche Schußwaffen
Widerstand:	Mittel
Preis:	1000 Geldeinheiten
Energiebedarf:	200 Energieeinheiten

UCS Produktionszentrum für schwerer Kampfeinheiten (HeavyTech)

In diesem zum Großteil unterirdischem Komplex werden Fahrzeuge sowie schwere Kampfeinheiten gefertigt. Nachdem diese unter Tage assembliert wurden, werden sie nach oben befördert und verlassen die Fabrik über die große Schleuse.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand:	Mittel
Preis:	1450 Geldeinheiten
Energiebedarf:	400 Energieeinheiten

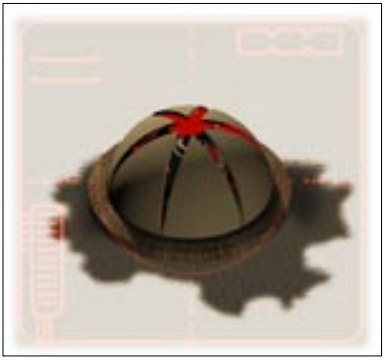
Plasma Steuerzentrale

Dieses Steuerzentrum übernimmt die gesamte Kontrolle über die PLASMABLAST, eine neue Erfindung der UCS. Während die Truppen der Eurasischen Dynastie weiterhin auf atomare Langstreckenraketen setzen, hat die UCS diese neue, weitaus leistungsfähigere Technologie. Dabei handelt es sich um eine Plasma-Kanone mit einem extrem gebündelten Plasmastrahl. Auf diese Weise ist es möglich, weit entfernte Ziele zu zerstören, wobei der Plasmastrahl als Transportmedium für eine große Anzahl Plasmabomben verwendet wird.

Erst der Bau dieser Zentrale ermöglicht, stationäre PLASMABLAST zu bauen.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand:	Mittel
Preis:	2000 Geldeinheiten
Energiebedarf:	200 Energieeinheiten

PlasmaBlast



Das PLASMABLAST ist die neueste Entwicklung der UCS und derzeit das stärkste Massenvernichtungsmittel der Welt. Ein extrem gebündelter Plasmastrahl wird abgeschossen, der nicht direkt der Zerstörung gilt, sondern als Transportmedium für eine große Anzahl Plasmabomben. Das PLASMABLAST kann beliebig oft abgefeuert werden, wobei die Ladezeit der Generatoren sehr lang ist.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand:	Mittel
Preis:	1500 Geldeinheiten
Energiebedarf:	500 Energieeinheiten

Teleport

Der TELEPORT erlaubt es, Lieferungen direkt aus dem unterirdischen Hauptstützpunkt zu beziehen.

Dabei werden die zu befördernden Gegenstände dematerialisiert und im TELEPORT wieder materialisiert. Dieses Verfahren bedarf nicht nur hoher Energie, sondern ist auch sehr kostspielig, wodurch die Preise der zu beziehenden Fahrzeuge höher sind als der Bau vor Ort. In vielen Situation (beispielsweise wenn der Stützpunkt angegriffen wird) ist es jedoch vorteilhaft den höheren Preis zu bezahlen, da die Fahrzeuge ohne lange Produktionszeit sofort verfügbar sind.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Keine
Widerstand:	Mittel
Preis:	2150 Geldeinheiten
Energiebedarf:	700 Energieeinheiten

Little Eye - Kleiner Verteidigungsturm

Dieser Turm ist die Grundlage für den Aufbau einer effektiven Verteidigungslinie. Der Turm wird mit einem schweren Maschinengewehr gebaut und eignet sich sofort zur Verteidigung vor kleinen Kampfeinheiten und leichten Fahrzeugen. Um auch vor mittelschweren und schweren Fahrzeugen geschützt zu sein, muß entweder die Umrüstung dieses Turmes auf eine Raketenabschußvorrichtung erfolgen, oder man greift auf den großen Turm (BIG EYE) zurück.

Bewaffnung:	Schweres Maschinengewehr oder Abschußvorrichtung für leichte Raketen.
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand:	Mittel
Preis:	400 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten
Energiebedarf:	50 Energieeinheiten

Big Eye - Großer Verteidigungsturm

Beim BIG EYE handelt es sich um einen knapp 6 Meter hohen Verteidigungsturm, der mit einer Abschußvorrichtung für drei schwere Raketen gebaut wird. Um seine Verteidigungskraft zu steigern, kann die Umrüstung auf eine große schnell feuernde Plasmakanone erfolgen.

Der BIG EYE Verteidigungsturm ist sehr widerstandsfähig, und aufgrund seiner Höhe können feindliche Einheiten eher erkannt werden.

Bewaffnung:	Abschußvorrichtung für schwere Raketen oder Plasmagun
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen, leichte Raketen und Feuer
Widerstand:	Hoch
Preis:	600 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten
Energiebedarf:	100 Energieeinheiten

Einheiten der Eurasischen Dynastie

A01 Android

Die Androiden der A-Serie, enthalten eine modifizierte menschliche DNA. Bei der Entwicklung dieser Androiden stand vor allem eine Verbesserung der humanen Leistungsfähigkeit, wie größere Ausdauer, mehr Kraft und geringere Umweltanforderungen, im Vordergrund. Beispielsweise ist die A-Serie bei einem Sauerstoffgehalt von 7% einsatzbereit. Die Androiden sind 1,85m groß, und 112 kg schwer.

Die Androiden der A-Serie bilden in der Regel selbständig Gruppen von 7 Androiden, um die Verteidigungs- und die Angriffsfähigkeit zu optimieren.

Der A01 ist für Patrouillen, Eskorten und die Verteidigung einfacher Stellungen geeignet. Bestens eignet sich der A01 jedoch zur Übernahme von feindlichen Gebäuden. Für Angriffe auf feindliche Stellungen und Einheiten sollte ein weiterentwickeltes Modell gewählt werden, weil der A01 empfindlich auf Feuer und Schußwaffen reagiert. Ausgerüstet ist der A01 mit einem Maschinengewehr mittleren Kalibers sowie mit Handgranaten, die ausschließlich gegen Fahrzeuge verwendet werden können.

Panzerung:	Keine
Bewaffnung:	Mittelschweres Maschinengewehr und Granaten
Preis:	50 Geldeinheiten

A02 Android

Der A02 ist eine Weiterentwicklung des Modells A01 und diesem in seinen Eigenschaften gleich. Er ist jedoch mit einem Raketenwerfer ausgestattet und eignet sich somit hervorragend zum Zerstören von schweren gegnerischen Fahrzeugen. Außerdem eignet sich dieser Android zum Boden-Luft-Kampf, da er durch die große Reichweite des Raketenwerfers viele Luftziele erreicht.

Panzerung: Kein
Bewaffnung: Raketenwerfer
Preis: 75 Geldeinheiten

A03 Android

Der A03 ist eine Weiterentwicklung des Modells A01 und diesem in seinen Eigenschaften gleich. Er ist mit einer Ionenkanone ausgestattet und eignet sich somit hervorragend zum Deaktivieren von gegnerischen Fahrzeugen. Diese können dann durch die HCU-M repariert und umprogrammiert werden.

Panzerung: Keine
Bewaffnung: Ionenkanone
Preis: 100 Geldeinheiten

A04 Android

Der A04 Android ist mit Minen und Sprengstoffen ausgerüstet. Er kann sowohl Minen legen, wie auch gegnerische Minen entschärfen. Die Gefahr liegt jedoch im Sprengstoff, den er mit sich führt. Wird er getroffen, oder nähert er sich einem gegnerischen Fahrzeug oder Gebäude können diese Ladungen gezündet werden. Auf diese Weise entsteht dem Gegner ein größerer Schaden, der den Verlust des A04 überwiegt.

Panzerung: Kein
Bewaffnung: Minen und Self-Destructor
Preis: 100 Geldeinheiten

ST 01B - Leichter Panzer

Der ST 01B ist ein leichter Panzer und hervorragend geeignet, um unbewaffnete oder leicht bewaffnete Fahrzeuge des Gegners zu zerstören. Aufgrund der langwierigen Justierung der Visiereinheit ist er nicht für den Kampf mit sich schnell bewegenden kleinen Zielen, wie die Einheiten der SILVER-Baureihe, ausgelegt und sollte bei solchen Einsätzen von Androiden der A-Baureihe eskortiert werden. Eine weitere Schwäche des ST 01B wird bei einem direkten Kampf mit den Kampfmaschinen der HELL-Reihe spürbar, deren DXC-Zusatz im Napalm ihnen ermöglicht, diesen leichten Panzer regelrecht zu verbrennen. Um dieses zu vermeiden, gehört es zu den höchsten Prioritäten der Bordelektronik, sich aus brennenden Bereichen zurückzuziehen.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Leichte Kanone
Preis:	300 Geldeinheiten

ST 02 - Leichter Panzer

Der ST 02 ist ein leichter Panzer, der basierend auf dem ST 01B gebaut wurde, jedoch anstelle einer leichten Kanone mit einer Abschußvorrichtung für kleine Raketen ausgerüstet ist. Dieser Panzer ist hervorragend geeignet, fliegende Ziele und Gebäude anzugreifen.

Aufgrund der großen Reichweite seiner Bewaffnung und der geringen Panzerung, ist auch der ST 02 ein leichtes Ziel für die Kampfeinheiten der SILVER-Baureihe. Aus diesem Grund sollte er bei solchen Gefechten von einigen Androiden der A-Baureihe eskortiert werden. Wie der ST 01B ist auch der ST02 für ein direktes Kampfmanöver mit der HELL-Reihe der UCS denkbar ungeeignet, da der in ihren Napalm-Granaten enthaltene DXC-Zusatz eine ST-Panzer regelrecht verbrennen kann.

Panzerung: Leicht
Bewaffnung: Leichte Raketen
Preis: 350 Geldeinheiten

MT 200 - Mittelschwerer Panzer

Der MT 200 ist ein mittelschwerer Panzer und eine hervorragende Waffe. Seine schwere Kanone ist bestens dazu geeignet, sowohl die Fahrzeuge wie auch die Gebäude des Gegners zu eliminieren. Durch seine gute Panzerung und eine für einen Panzer dieser Klasse ansehnliche Geschwindigkeit ist der MT 200 recht unempfindlich gegenüber den Angriffen der gegnerischen Kriegsmaschinerie.

Aufgrund der langwierigen Justierung der Visiereinheit ist er in seiner Kampfkraft mit sich schnell bewegenden kleinen Zielen, wie die Einheiten der SILVER-Baureihe, stark eingeschränkt. Seine Bauart erlaubt es ihm jedoch, diese Gegner durch Überfahren zu zerstören, so daß sie für ihn keine direkte Gefahr darstellen.

Panzerung: Mittel
Bewaffnung: Schwere Kanone
Preis: 500 Geldeinheiten

MT 201L – Mittelschwerer Panzer

Auch der MT 201L ist ein mittelschwerer Panzer und basiert auf dem MT 200. Er ist im Gegensatz zu diesem mit einer Laserkanone ausgestattet, die sich hervorragend eignet, leichte Fahrzeuge des Gegners blitzartig zu zerstören. Seine Panzerung wurde gegenüber dem Basismodell verbessert, so daß er relativ unempfindlich gegenüber gegnerischen Angriffen ist und die lange Ladezeit des Generators, die ihn für diese Zeit wehrlos macht, gut überbrücken kann. Es empfiehlt sich jedoch, den MT 201L durch andere Einheiten zu beschützen. Die Laserkanone dieses Panzers unterliegt keinen Beschränkungen hinsichtlich der Nähe eines Zieles, was dem MT 201L eine gute Verteidigung gegen die Kampf-

einheiten der SILVER-Baureihe bietet. Desweiteren erlauben ihm sein Gewicht und die schwere Panzerung, diese Kampfeinheiten durch Überfahren zu zerstören.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Laserkanone
Preis:	800 Geldeinheiten

HT 30 LR - „Crusher“

Die Panzer der HT-Baureihe sind die zur Zeit schwersten Kampfeinheiten. Diese gigantischen Panzer haben eine extrem widerstandsfähige Panzerung, die sie gegen alle Waffen sehr effektiv schützt. Die Bewaffnung des HT 30 LR läßt kaum Wünsche offen. Seine zwei Laserkanonen eignen sich hervorragend dazu, sowohl bewegliche Ziele als auch Gebäude präzise, schnell und effektiv zu zerstören. Die lange Ladezeit des Generators während der die Laserkanonen nicht abgefeuert werden können, überbrückt der HT 30 LR mit seiner Abschußvorrichtung für leichte Raketen, die wie alle anderen Raketen auch gegen Luftziele eingesetzt werden können. Der HT 30 LR gilt derzeit als der beste Panzer und wird deshalb auch als „CRUSHER“ bezeichnet.

Der HT 30 LR hat jedoch einen entscheidenden Nachteil: Aufgrund seiner schweren Bewaffnung, den großen Generatoren und der vorbildlichen Panzerung ist seine Geschwindigkeit vergleichsweise gering.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Zwei Laserkanonen und leichter Raketenwerfer
Preis:	1500 Geldeinheiten

HT 33 R - Schwerer Panzer

Der HT 33 R entspricht dem Basismodell HT 30 und ist mit drei Abschußvorrichtungen für große, selbstlenkende Raketen mit großer Reichweite ausgerüstet. Dadurch wird der HT 33 R zu einer der effektivsten und zerstörerischsten Waffen gegen schwere Fahrzeuge, Gebäude und Luftziele, selbst aus großer Entfernung.

Wie bei allen Modellen der HT-Baureihe schützt ihn seine hervorragende Panzerung für eine vergleichbar lange Zeit gegen feindliche Angriffe. Nachteilig wirkt sich dieser Schutz jedoch auf seine Geschwindigkeit aus.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Abschußvorrichtung für große Raketen.
Preis:	1200 Geldeinheiten

HT 34 J - Schwerer Panzer

Auch der HT 34 J ist ein, auf dem HT 30 basierender schwerer Panzer, der mit einer Ionenkanone ausgerüstetet ist. Die Ionentechnologie ist die neueste Technologie der Eurasischen Dynastie, mit der die Eurasier im Stande sind die Kriegsmaschinen des Gegners zu nutzen.

Die Ionenkanone legt die Elektronik der gegnerischen Fahrzeuge still und setzt diese außer Betrieb. Die stillgelegten Fahrzeuge können dann durch eine HCU-M instandgesetzt und umprogrammiert werden. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, daß den HT 34 J eine HCU-M begleitet. Aufgrund der extremen Größe der Generatoren und ihres großen Volumens, mußte für den 34 J das Chassis der HT-Baureihe gewählt werden. Dadurch ist sie zwar hervorragend gepanzert, es entstehen jedoch entscheidende Geschwindigkeitsnachteile.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Ionenkanone
Preis:	1200 Geldeinheiten

TUR - Transporter

Der TUR ist ein unbewaffnetes, leichtes und schnelles Transportfahrzeug für kleine Kampfeinheiten der SILVER- oder A-Serie. Auf diese Weise können bis zu 6 dieser vergleichsweise langsamen Einheiten schnell zu einem Einsatzgebiet transportiert werden. Zudem eignet sich der TUR hervorragend zur Beförderung von Einheiten durch atomar verseuchtes Gelände.

Der TUR verfügt nur über eine leichte Panzerung. Seine Bauweise erlaubt es ihm, kleine gegnerische Kampfeinheiten durch Überfahren zu zerstören ohne selbst nennenswerten Schaden zu nehmen. Seine verstrebungsreiche Konstruktion wirkt sich jedoch nachteilig bei der Zerstörung aus. Die darin befindlichen Kampfeinheiten werden ebenfalls zerstört.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Keine
Preis:	300 Geldeinheiten

BIO - Regenerationsfahrzeug

Der BIO ist, ebenso wie der TUR ein unbewaffnetes, leichtes und schnelles Fahrzeug, das aus dem zivilen Bereich adaptiert wurde. An Bord wird eine vollständige Regenerationsvorrichtung für Androiden der A-Baureihe mitgeführt. Es können maximal 4 von ihnen aufgenommen und regeneriert werden.

Der BIO verfügt nur über eine leichte Panzerung und sollte daher vorwiegend in Gebieten eingesetzt werden, in denen ein Feindkontakt unwahrscheinlich ist. Trotzdem sollte beachtet werden, daß der BIO für schnelle Erkundungsfahrzeuge ein leicht zu zerstörendes Ziel darstellt. Da jede zu regenerierende Kampfeinheit an die KraReg-Regenerationseinrichtung angeschlossen ist, können die Insassen im Falle der Zerstörung eines BIO-Fahrzeugs nicht evakuiert werden und werden zerstört.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Keine
Preis:	1000 Geldeinheiten

BTTI - Schnelles Erkundungsfahrzeug

Der BTTI ist die Weiterentwicklung des Modells EB110 eines ehemaligen exklusiven italienischen Sportwagenherstellers. Durch Liquiditätsprobleme konnten die Konstruktionspläne dieses Fahrzeugs günstig erworben werden, so daß ein mit kleinen Modifikationen ausgestattetes günstiges Spezialfahrzeug für Sondereinsätze zur Verfügung steht. Aufgrund seiner hohen Geschwindigkeit und der Fähigkeit, jederzeit von Satelliten geortet werden zu können, eignet sich dieses Fahrzeug besonders zur Erkundung feindlichen Geländes.

Um möglichst wenig von den eigentlichen Eigenschaften eines sportiven Hochleistungsfahrzeugs zu verlieren, wurde der BTTI mit einer vergleichsweise leichten Panzerung und einer primitiven Bewaffnung ausgestattet. Bei Feindkontakt kann er sein Heil nur in der Flucht suchen, wobei er aufgrund der hohen Höchstgeschwindigkeit, seine Angreifer und Verfolger abhängen kann.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Zwei Maschinengewehre
Preis:	200 Geldeinheiten

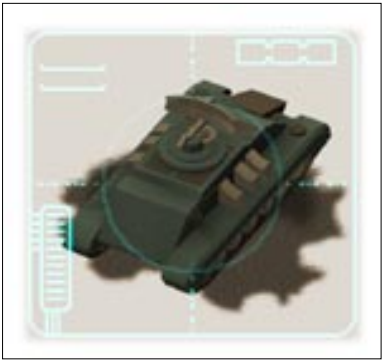
Miner

Der MINER ist ein schweres Multifunktionsfahrzeug, das in erster Linie dazu dient, dem Gegner Teile des Terrains durch Verminen unzugänglich zu machen. Er kann auch dazu verwendet werden, die durch den Gegner gelegten Minen zu entschärfen. Eine weitere Aufgabe ist es, Zäune und andere Absperrungen zu bauen.

Seine mittlere Panzerung sowie das schwere Maschinengewehr erlauben es ihm auch in Gefechtsgebieten zu operieren.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Schweres Maschinengewehr
Preis:	700 Geldeinheiten

Screamer



Dieses Kettenfahrzeug gehört zu den neusten Entwicklungen der Eurasischen Dynastie. Nachdem es ihr gelungen war, den Transmissionscode der UCS zu dechiffrieren, wurde in Rekordzeit ein Kommunikationsfahrzeug unter dem Namen SCREAMER entwickelt, das die Übertragungsfrequenzen der UCS in einem mittleren Umkreis stören kann. Diese Störungen führen dazu, daß die UCS-Einheiten die Verbindung mit dem Zentralrechner der Kommandozentrale verlieren und von dieser nicht mehr gesteuert werden können. Die UCS-Einheiten, die sich im direkten Einflußbereich des SCREAMER aufhalten, müssen auf ihre eigene KI zurückgreifen und können weder Befehle noch Informationen über Feindbewegungen und Truppenstärke empfangen.

Eine weitere Funktion des SCREAMER besteht darin, die Tarnvorrichtung des SHADOW (UCS) aufzuheben, wobei der Wirkungsbereich größer als der des SHADOW ist.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Kein
Preis:	900 Geldeinheiten

Storm - Aufklärungshubschrauber

Der STORM ist ein mit einem leistungsstarken Maschinengewehr ausgestatteter leichter Hubschrauber. Aufgrund seiner vergleichsweise leichten Bewaffnung eignet sich der STORM-Hubschrauber hauptsächlich für Aufklärungsflüge oder für Gefechte gegen kleine Kampfeinheiten ohne Raketenwerfer.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Schweres Maschinengewehr
Preis:	500 Geldeinheiten

Thunder - Kampfhubschrauber

Der THUNDER basiert auf einer technisch verbesserten Version des STORM-Hubschraubers und ist anstatt des Maschinengewehrs mit einer Abschußvorrichtung für leichte Raketen ausgestattet. Somit dehnt sich sein Einsatzgebiet auf statische Ziele und große Fahrzeuge aus. Gegen kleine sich bewegende Ziele wie Androiden der A-Baureihe oder Kampfeinheiten der SILVER-Serie ist der THUNDER denkbar ungeeignet, da er für den Abschuß seiner Raketen eine bestimmte Entfernung zum Ziel benötigt und seine dafür notwendigen Manöver bei dieser Art der Ziele uneffektiv sind.

Panzerung:	Leicht
Bewaffnung:	Abschußvorrichtung für leichte Raketen
Preis:	700 Geldeinheiten

HAT - Transporthubschrauber

Der HAT ist ein turbinengetriebener Transporter, der mit Hilfe seiner vier Turbinentriebwerke sehr schnell große Höhen erreichen kann und zudem hervorragend zur Überwindung weiter Strecken geeignet ist.

Der HAT kann bis zu 6 Einheiten der A- oder SILVER-Baureihe transportieren und eignet sich aufgrund seiner, für ein Flugobjekt ungewöhnlich starken Panzerung, ideal für Truppenbewegungen, da er auch einem Beschuß durch leichte Raketen längere Zeit standhalten kann. Zudem reicht seine Geschwindigkeit aus, um durch geschickte Flugmanöver feindliche Raketen abzuhängen.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Kein
Preis:	1000 Geldeinheiten

Shark - Schnellboot

Aufgrund seiner hohen Geschwindigkeit wird der SHARK hauptsächlich für schnelle Zerstörungsangriffe auf gegnerische Marineeinheiten verwendet. Seine Torpedos verleihen ihm hierzu die nötige Zerstörungskraft. Angriffen vom Land oder von der Luft aus ist er jedoch hilflos ausgeliefert. Ein SHARK sollte besser dem Gefecht ausweichen und versuchen, durch seine hohe Geschwindigkeit eine möglichst große Distanz zwischen sich und den Angeifer zu bringen.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Torpedos
Preis:	300 Geldeinheiten

WTRN - Hochsee-Transporter

Der WTRN ist eine Marinetransporteinheit für kleine Kampfeinheiten und mittelschwere Fahrzeuge. Dabei kann ein WTRN ein Fahrzeug und bis zu 5 kleine Kampfeinheiten der A- oder SILVER-Baureihe aufnehmen, wobei die Kampfeinheiten vor dem Fahrzeug auf diese Transporteinheit gebracht werden müssen.

Sollen nur kleine Kampfeinheiten transportiert werden, nimmt der WTRN sechs Einheiten auf.

Der WTRN ist kein besonders schnelles Boot, kann dafür aber durch seine Panzerung einem mittleren Beschuß längere Zeit standhalten. Außerdem muß das auf dem WTRN transportierte Fahrzeug nicht deaktiviert werden, d.h. seine Bewaffnung bleibt die ganze Fahrt über einsatzbereit.

Panzerung:	Mittel
Bewaffnung:	Kein
Preis:	500 Geldeinheiten

KT 30 - Kampfboot

Das KT 30 ist ein stark gepanzertes und schwer bewaffnetes Kampfboot mittlerer Größe. Den Nachteil der mit dem SHARK vergleichbar niedrigen Geschwindigkeit hebt es mit seiner enormen Panzerung und den zwei Abschußvorrichtungen für selbstlenkende Raketen auf. Da das KT 30 sowohl mit den herkömmlichen leichten, wie auch mit den schweren Raketen ausgerüstet ist, kann es sowohl gegen schwimmende Gegner wie auch Gegner und Gebäude am Uferrand eingesetzt werden. Die leichten Raketen schützen das KT 30 zudem vor Angriffen aus der Luft. Aufgrund dieser Kampfeigenschaften wird das KT 30 auch als schwimmende Festung bezeichnet.

Panzerung:	Schwer
Bewaffnung:	Abschußvorrichtungen für kleine und schwere selbstlenkende Raketen.
Preis:	2000 Geldeinheiten

Gebäude der Eurasischen Dynastie

Hauptgebäude (Construction Center)

Das CONSTRUCTION CENTER kann als das Hauptgebäude bezeichnet werden. Dort findet auch der Bau von MCU-Baufahrzeugen statt, die zum Bau aller anderen Gebäude dienen. Zusätzlich wird im CONSTRUCTION CENTER der BANTHA-Schwertransporter, die mobile Instandsetzungseinheit HCU-M sowie der HEAVY LIFTER gebaut.

Desweiteren kann im Construction Center ein MCU-Baufahrzeug gebaut werden, das ein neues CONSTRUCTION CENTER baut.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Unempfindlich gegenüber herkömmlichen Schußwaffen.
Widerstand:	Groß
Preis:	2500 Geldeinheiten
Energiebedarf:	Keiner – ausgestattet mit eigenen Stromgeneratoren.

Bionische Fertigungsstätte (BioCenter)

Im BIOCENTER findet die Fertigung von Androiden der A-Reihe statt. Hier wird auch bionische Forschung und Verbesserung der Klone-Techniken betrieben. Aufgrund der in ihm aufgestellten Apparaturen ist das BIOCENTER sehr anfällig für Angriffe des Gegners. Die gesamte Fertigung findet oberirdisch statt.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Keine
Widerstand:	Mittel
Preis:	1000 Geldeinheiten
Energiebedarf:	200 Energieeinheiten

Fahrzeugfabrik (TechHouse)

Im TECHHOUSE werden alle Fahrzeuge bis auf den BANTHA, die HCU-M und den HEAVY LIFTER, die im CONSTRUCTION CENTER gefertigt werden, gebaut. Dies gilt sowohl für die Fahrzeuge, Panzer, Flugobjekte sowie andere schwere Kampfmaschinerie.

Die Fertigung spielt sich zu einem großen Teil unterirdisch ab.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Unempfindlich gegenüber herkömmlichen Schußwaffen.
Widerstand:	Mittel
Preis:	1500 Geldeinheiten
Energiebedarf:	400 Energieeinheiten

Ballistisches Kontrollzentrum

Im Ballistischen Kontrollzentrum findet die gesamte Steuerung sowie die Kontrolle der atomaren Waffen statt. Erst mit dem Bau dieses Gebäudes ist es möglich, die unterirdischen Abschußrampen für Atomraketen, die als extrem zerstörerische und zielgenaue Angriffswaffen eingesetzt werden können, zu bauen. Zusätzlich wird das gesamte Gelände des Einschlags radioaktiv verseucht.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Kein
Widerstand:	Mittel
Preis:	2000 Geldeinheiten
Energiebedarf:	200 Energieeinheiten

Abschußrampe für atomare Raketen

Das Atomraketensilo ist eine Abschußrampe für atomare Raketen. Das gesamte Gebäude befindet sich unter der Erde, oberirdisch ist nur die schwer gepanzerte Schleuse zu sehen, die kurz vor dem Abschuß der Rakete geöffnet und sobald die Rakete das Silo verlassen hat wieder geschlossen wird.

Es wird jeweils nur eine Rakete gelagert, so daß nach dem Abschuß der Rakete das Gebäude nicht mehr benötigt wird. Es kann jedoch aufgrund seiner schweren Panzerung als Teil der Verteidigungslinien dienen.

Bewaffnung:	Keine
Panzerung:	Stark
Widerstand:	Hoch
Preis:	1000 Geldeinheiten
Energiebedarf:	100 Energieeinheiten

Bunker

Dieser schwer gepanzerte niedrige Bunker ist ein idealer Bestandteil jeder Verteidigungslinie. Obwohl er nur mit einer doppelläufigen 22mm Kanone ausgestattet ist, profitiert man bei diesem Bunker von seinem hohen Widerstand gegen die meisten herkömmlichen Waffen. Erst große Raketen oder Plasma-Waffen sind imstande, diesen Bunker in einer vergleichsweise kurzen Zeit zu zerstören.

Bewaffnung:	Doppelläufige 22mm Kanone
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen, leichte Raketen und Feuer
Widerstand:	Hoch
Preis:	800 Geldeinheiten
Energiebedarf:	50 Energieeinheiten

Verteidigungsturm

Einen der Pfeiler einer effektiven Verteidigungslinie bildet dieser knapp 3 Meter hohe Turm. Dieser Turm wird grundsätzlich mit einem 22mm Maschinengewehr gebaut und kann auf eine schwere Laserkanone umgerüstet werden.

Bewaffnung:	22mm Maschinengewehr oder schwere Laserkanone.
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen
Widerstand:	Mittel
Preis:	400 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten
Energiebedarf:	50 Energieeinheiten

Schwerer Verteidigungsturm

Bei dem schweren Verteidigungsturm handelt es sich um die große Variante des Verteidigungsturms, der rund 5 Meter hoch und sehr stark gepanzert ist. Der schwere Verteidigungsturm dient als Grundlage für eine 3er-Abschußvorrichtung für schwere selbstlenkende Raketen. Optional kann dieser Turm beim Erreichen des entsprechenden technischen Standes auf eine schwere Ionenkanone umgerüstet werden.

Bewaffnung:	3-er Abschußvorrichtung für schwere Raketen oder schwere Ionenkanone
Panzerung:	Gegen herkömmliche Schußwaffen, leichte Raketen und Feuer
Widerstand:	Hoch
Preis:	600 Geldeinheiten, Upgrade 200 Geldeinheiten
Energiebedarf:	100 Energieeinheiten

Netzwerk-Spiel

EARTH 2140 kann von bis zu 6 Spielern im Netzwerk gespielt werden. Anstelle von realen Spielern können auch Computerspieler eingesetzt werden.

Um EARTH 2140 im Netzwerk spielen zu können, benötigen Sie nur eine Netzwerkkarte in allen am Spiel beteiligten Computern, sowie das IPX-Netzwerk-Protokoll. Dieses gehört entweder zum Lieferumfang von Windows 95 (falls Sie das Spiel in einem DOS-Fenster starten) oder wird als DOS-Treiber zu Ihrer Netzwerkkarte geliefert.

Das Netzwerk-Spiel funktioniert bei EARTH 2140 nach einem einfachen Prinzip. Einer der Spieler ist der Game Master. Er bereitet das Netzwerkspiel vor und wählt alle Einstellungen. Sein Rechner dient als Game Server und übernimmt alle strategischen Berechnungen. Aus diesem Grund sollte es der schnellste Rechner sein.

Um an einem Netzwerkspiel teilzunehmen, klicken Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **Netzwerk** an. Auf dem Bildschirm erscheinen alle derzeit verfügbaren Spiele. Bitte geben Sie Ihren Spielernamen ein, wählen eines der verfügbaren Spiele aus und klicken auf **Spiel starten**.

Sie können auch zum Game Master werden und Ihr eigenes Netzwerkspiel erstellen. Klicken Sie hierzu auf **Neues Spiel**, und der folgenden Bildschirm wird eingeblendet.

Hier können Sie bestimmen, wie das Netzwerkspiel aussehen soll. Wählen Sie zuerst eine Netzwerk-Mission aus der Liste aus und bestimmen Sie die Technologiestufe, die maximal erreicht werden kann. Anschließend können Sie festlegen, mit wievielen Einheiten jeder Spieler das Spiel beginnen soll, und ob ein Stützpunkt bereits verfügbar ist oder in Form eines MCU-Baufahrzeugs vorliegt. Wählen Sie in diesem Fenster **Voreingestellt** aus, so werden die vordefinierten Einstellungen für diese Mission verwendet.

Sollten Sie zusätzlich Computerspieler ins Spiel aufnehmen wollen, so definieren Sie bitte die Anzahl der Computerspieler durch das Anklicken der beiden Symbole „plus“ oder „minus“.

Entsprechen die Einstellungen für das Netzwerkspiel Ihren Vorstellungen, können Sie mit den in der Liste aufgeführten Spielern das Netzwerkspiel starten. Klicken Sie hierzu auf **Start**. Nach einer kurzen Initialisierungs- und Synchronisationsphase wird die Mission aufgebaut, und das Spiel kann beginnen.

Netzsteuerung

Im Netzwerkspiel steht Ihnen anstatt der virtuellen Generäle ein neues Steuerelement für das Netzwerkspiel zur Verfügung.

In diesem Steuerelement haben Sie die Möglichkeit, eine Allianz mit einem oder mehreren der unter **Allianzen** aufgeführten Spielern zu schließen. Eine Allianz ist jedoch erst dann geschlossen, wenn auch der andere Spieler Ihren Namen in dieser Liste angeklickt hat.

Unter **Nachricht an** legen Sie alle Spieler fest, die Ihre Nachrichten erhalten sollen. Die Nachrichten werden direkt vom Spiel aus verschickt, in dem Sie die ENTER-Taste drücken und in die Statusleiste (siehe Seite 15) die Nachricht eingeben. Durch ein erneutes Betätigen der ENTER-Taste wird diese Nachricht an alle Spieler verschickt, deren Namen Sie in der Liste gekennzeichnet haben.

Tips & Tricks

Sollten die Wassertruppen der Eurasischen Dynatie zu überlegen sein, bauen Sie einige WTP 100 Luftkissentransporter und besetzen Sie diese mit SPIDER oder SPIDER II Einheiten.

Eine Angriffstaktik, die sich hervorragend in verschiedenen Situationen bewährt hat, ist die Übergabe einer Gruppe unter die Kontrolle eines offensiven Generals. Mit einer zweiten Truppe folgen Sie der Truppe des Generals und zerstören gezielt Ziele, während die Truppe des Generals die feindlichen Einheiten beschäftigt.

Gebäude zu übernehmen anstatt sie zu zerstören ist in den meisten Fällen die bessere Entscheidung, vor allem wenn Sie es mit mehr als nur einem Gegner zu tun haben. Aus diesem Grund sollten Sie, wenn Sie einen Angriff auf feindliche Gebäude starten, einen oder zwei Transporter mit kleinen Kampfeinheiten bereit halten. Am besten, Sie teilen diese gleich einer Gruppe mit ALT+Ziffer zu, damit Sie sie vom Kampfgebiet aus anfordern können.

Sobald Sie den gegnerischen Stützpunkt geortet haben, sollten Sie diesen sowie den eigenen Stützpunkt mit <STRG>-Funktionstaste (F4 bis F12) als Sprungziel markieren, damit Sie schnell durch das Drücken der jeweiligen Funktionstaste dorthin schalten können, um die Aktionen des Gegners zu beobachten.

Sobald in Ihrem Forschungszentrum das Fliegen bzw. die Antigravitation erfunden worden sind, sollten Sie zum Transport der Container von der Mine zur Raffinerie HEAVY LIFTER anstatt der BANTHA-Transporter einsetzen. Zusätzlich können Sie in Erwägung ziehen, mit den HEAVY LIFTERN Container aus feindlichen Minen zu klauen.

Um möglichst schnell an Geld zu kommen, sollten Sie die Raffinerie in der Nähe der Mine aufbauen, vor allem, wenn Sie zum Transport die langsamen und nicht unbedingt wendigen BANTHA-Transporter benutzen. Zusätzlich sollten Sie immer zwei Transporter zwischen der Mine und der Raffinerie fahren lassen, und zwar so, daß der eine gerade einen Container abholt, während der andere einen Container zur Raffinerie bringt.

Zusätzliche Tips & Tricks, Updates und AddOns zu EARTH 2140 finden Sie in Zukunft im Internet unter http://www.topware.com. Es lohnt sich hin und wieder einen Blick zu riskieren...

Trouble Shooting

Auch bei EARTH 2140, wie bei allen anderen Spielen auch, kann es aufgrund der Vielzahl verschiedener Hardware-Komponenten und Konfigurationen dazu kommen, daß das Spiel nicht so funktioniert, wie wir es uns gedacht haben.

Aus diesem Grund finden Sie hier eine kurze Liste häufiger Probleme, mit denen u.U. gerechnet werden muß. Stets aktuelle Informationen und Hilfestellungen finden Sie im Internet unter http://www.topware.com.

Grundsätzlich läuft EARTH 2140 in der DOS-Session unter Windows 95. Sollten Sie jedoch Probleme mit dem Spiel haben, versuchen Sie es direkt unter DOS zu starten. EARTH 2140 wurde für DOS, nicht für Windows entwickelt.

Bei automatischer Soundkarten-Erkennung hängt sich der Rechner auf.

Die automatische Erkennung der Soundkarte kann bei fehlerhafter Systemkonfiguration oder inkompatibler Hardware das System zum Absturz bringen. Wenn sich dann noch ein SCSI-Controller im System befindet, sieht es schlecht aus.

Verzichten Sie bitte auf die automatische Erkennung und geben Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte von Hand ein. Oft ist es notwendig, daß Sie die DOS-Treiber Ihrer Soundkarte installieren, damit die Treiber und die SET-Einstellungen geladen werden. Dann können Sie versuchen, die automatische Erkennung erneut zu starten.

Arbeiten Sie unter Windows 95, kann es vorkommen, daß Windows andere Einstellungen für die Soundkarte an das DOS-Fenster übergibt, als die vom Installationsprogramm hardwaremäßig erkannten Einstellungen.

Rufen Sie bitte in der Systemsteuerung von Windows 95 „System“ auf und prüfen Sie im Geräte-Manager unter „Audio-, Video- und Game-Controller“ die Einstellungen Ihrer Soundkarte und geben diese manuell im Installationsprogramm von EARTH 2140 ein.

Bei der Installation wird beim CD-AUDIO Test keine Musik gespielt.

Vergewissern Sie sich, daß tatsächlich die Original-EARTH 2140 CD-ROM im Laufwerk liegt. Die Musikwiedergabe als CD-AUDIO kann nur dann erfolgen, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk und Ihre Soundkarte mit einem Audio-Kabel verbunden sind. Prüfen Sie dies nach, denn viele No-Name-PCs wurden ohne solche Verbindungen ausgeliefert.

EARTH 2140 bricht beim Laden mit der Fehlermeldung „Ihre Grafikkarte ist nicht VESA-kompatibel“ ab.

Um Ihnen die Grafik zu bieten, die wir uns bei modernen Spielen vorstellen, benötigen Sie die Auflösung von mindestens 640x480 in 65.000 Farben (16 Bit Farbtiefe). Für diese hochauflösenden Modi mit großer Farbtiefe gibt es die

sogenannten VESA-Modi. Leider nehmen einige Grafikkartenhersteller diese nicht ganz erst und die VESA-Implementierungen sind nicht oder nicht vollständig VESA-kompatibel.

Prüfen Sie auf der Internet-Seite Ihres Grafikkartenherstellers, ob es für Ihre Grafikkarte einen VESA-Treiber (oft auch als VBE oder VBE 2.0 bezeichnet) gibt. Wenn nicht, greifen Sie auf einen VESA-Treiber eines Drittanbieters zurück. Der wohl bekannteste ist UniVBE von SciTech Software bzw. SciTech Display Doctor. Wenn Sie schon einige neuere Spiele auf Ihrer Festplatte installiert haben, können Sie nach der Datei UNIVBE.EXE suchen, und mit großer Wahrscheinlichkeit werden Sie diesen Treiber irgendwo finden. Andernfalls können Sie diesen im Internet unter http://www.scitechsoft.com beziehen.

Das Spiel läuft zwar in 640x480; Ich kann jedoch nicht in die 800x600 Auflösung schalten.

Auch hier handelt es sich in den meisten Fällen um ein VESA-Problem. Verwenden Sie bitte, wie zuvor beschrieben, einen VESA-Treiber. Zusätzlich kann es bei dieser Auflösung eine andere Fehlerquelle geben: Ältere Grafikkarten mit 2MB Grafikspeicher. 2 MB sind zwar für diese Auflösung ausreichend, doch es gibt Grafikkarten, die unter DOS einfach nicht in diese Auflösung umschalten wollen. In der Regel gehören hierzu viele 1 MB Grafikkarten, die auf 2 MB umgerüstet wurden.

Das Spiel bricht beim Laden mit der Fehlermeldung „Fehler bei der Initialisierung der Soundkarte!“ ab.

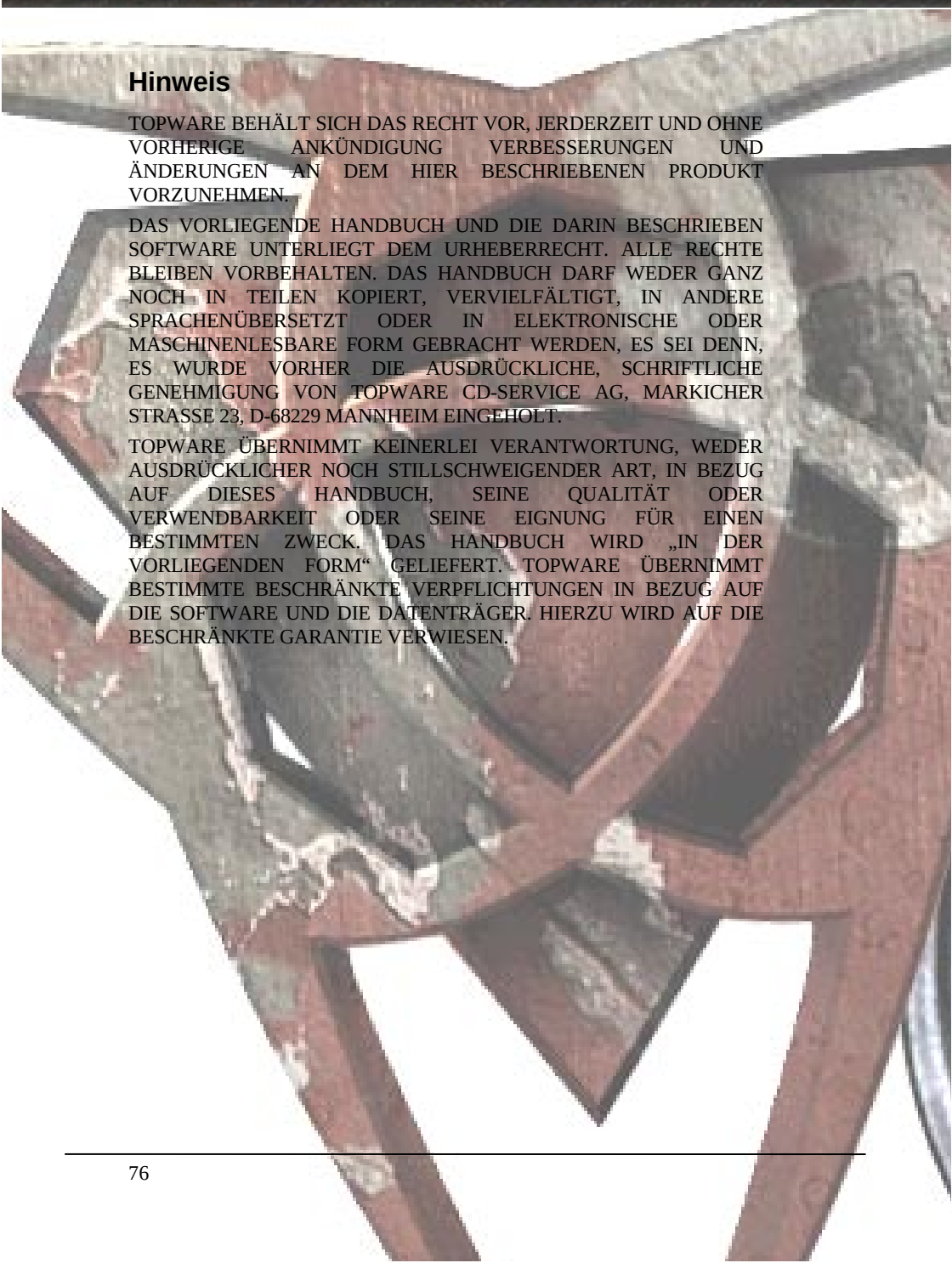
Ihre Soundkarte läßt sich über die in der Konfigurationsdatei GAME.INI gespeicherten Soundkartenparameter nicht ansprechen. Führen Sie bitte das Konfigurationsprogramm SETUP.EXE aus und testen Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte, und korrigieren Sie diese, falls notwendig.

Das Spiel stürzt beim Laden ohne eine Fehlermeldung ab oder bricht den Ladevorgang ohne Fehlermeldung ab.

Ein Grund hierfür kann beim freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte liegen. Vergewissern Sie sich, daß Sie noch 5 bis 10 MB auf der Festplatte frei haben. Unter Umständen benötigen Sie mehr freien Platz auf der Festplatte, wenn Sie EARTH 2140 unter Windows 95 starten.

Das Intro sowie alle anderen Videosequenzen werden nur sehr langsam wiedergegeben, eigentlich ist es mehr eine SlideShow.

Der in EARTH 2140 integrierte Player benutzt den linearen Speicher der Grafikkarte. Dieser ist unter Windows 95, wenn überhaupt, nicht in gleicher Form wie unter DOS verfügbar. Bei schnellen PCs macht dies keinen großen Unterschied, bei langsameren Rechnern hingegen raten wir, das Spiel unter DOS zu starten. Zusätzlich kann man den UniVBE-Treiber von SciTech Software verwenden, um die Wiedergabe auf einigen, vor allem älteren, Grafikkarten zu beschleunigen.



Hinweis

TOPWARE BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JERDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBEN SOFTWARE UNTERLIEGT DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH IN TEILEN KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHENÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON TOPWARE CD-SERVICE AG, MARKICHER STRASSE 23, D-68229 MANNHEIM EINGEHOLT.

TOPWARE ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD „IN DER VORLIEGENDEN FORM“ GELIEFERT. TOPWARE ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Eingeschränkte Garantie

TopWare erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Softwareprodukts eine für 90 Tage, ab dem Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Softwareprodukt gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Softwareprodukt bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

Ersatz von Speichermedien

TopWare ersetzt dem Benutzer beschädigte Medien, wenn die Originaldatenträger mit einem, auf TopWare ausgestellten, Euro-Scheck eingeschickt werden. Der Betrag beläuft sich auf DM 25,- pro CD bzw. DM 30,- pro CD-Satz. Dieses Angebot gilt nur solange das Produkt vorrätig ist.

Support

Der Kaufpreis dieses Produktes beinhaltet keinen kostenlosen Support per Telefon oder Telefax. Dieser Support wird von einem externen Serviceunternehmen durchgeführt, das pro Minute 1,20 DM berechnet. Dieser Betrag wird von Ihren Telefonnetz-Provider entrichtet und mit Ihrer Telefonrechnung abgebucht.

Telefon:	0190-570027	Mo-Fr.	09:00-16:00 Uhr
Telefax:	0190-570058	Mo-So	00:00-24:00 Uhr

(Anbieter: Klicksoft Computer GmbH, 0,12 DM je 6 Sekunden)

Der Support über elektronische Medien ist kostenlos.

CompuServe:	go topforum
Internet:	http://www.topware.com

Credits

(In alphabetischer Ordnung)

Hersteller	TopWare CD-Service AG
Produzent/Leiter	Lucjan Mikociak,
Spielidee	Mirosław Dymek, Lucjan Mikociak, Marek Wylon
Spieldesign	Mirosław Dymek, Marek Wylon,
Grafikleitung	Piotr Rulka, Krzysztof Rybczyński
Programmierleitung	Mirosław Dymek
Programmierung	Artur Bidziński, Krzysztof Foltman, Paweł Skomro, Marcin Spiechowicz, Tomasz Radoń, Wojciech Wylon
Art-Direktoren	Piotr Rulka, Krzysztof Rybczyński, Marek Wylon
Intro	Krzysztof Rybczyski
3D-Modelling	Kajetan Czarnecki, Andrzej Rams, Piotr Rulka
3D-Rendering	Kajetan Czarnecki, Wojciech Kapela, Andrzej Rams, Piotr Rulka
Grafiken & Animation	Kajetan Czarnecki, Wojciech Drazek, Rafał Januszkiewicz, Wojciech Kapela, Maciej Kiełbiński, Andrzej Rams, Piotr Rulka, Krzysztof Rybczyński
Videobearbeitung	Krzysztof Rybczyński, Marek Wylon
Grafisches Design & Layout	Kajetan Czarnecki, Andrzej Rams
Grafische Bearbeitung	Kajetan Czarnecki, Maciej Kiełbiński, Andrzej Rams, Piotr Rulka
Story	René Friedrich, Dirk P. Hassinger, Lucjan Mikociak
Level-Design	Maciej Kiełbiński, Marek Wylon, Tadeusz Zuber
Handbuch	Lucjan Mikociak, René Friedrich, Tobias Falk
Handbuchsatz und –layout	Tobias Falk
Verpackungsdesign	René Friedrich, Piotr Rulka, Siegfried Sorg, Digital Publishing, Mannheim,
Sprecher	Andreas Reikowski, Mandani, Dimension M, Hamburg
Musikalisches Hauptthema	Joachim Schäfer
Musik	Konstantin Bommarius, Markus Cramer, Ralf Dietze, Mathias Dörsam, René Friedrich, Jascha Fuchs, Dirk P. Hassinger, Tobias Falk, Thomas Leiss, Joachim Schäfer, Bianca Schäfer, Madelaine Schuhmacher, Ronald Shenkland, Frank Wagner, Tonstudio Mannheim, Mannheim, Schäfchen Musik-Verlag, Mannheim
Sounds und Spezialeffekte	Remigiusz Miernikiewicz
Testleitung	Tadeusz Zuber
Beta-Tester	Bartosz Biernacki, Tobias Falk, René Friedrich, Dirk P. Hassinger, Marc Lemcke, Remigiusz Miernikiewicz, Paweł Partyka, Agnieszka Pazdro, Julian Pazdro, Marek Świerczyński, Marek Wylon, Rober Zieńczyk
Zusätzliche Tester	Janusz Chuchro, Sergiusz Juraszek, Marcin Kepski, Marek Zborowski
Videofilm und TV-Spot	Krzysztof Rybczyński, René Friedrich, Lucjan Mikociak, Tonstudio Mannheim, Mannheim, VIDCO media service, Dreieich
Unser besonderer Dank geht an	Adam Mikociak, Alicja Szmukala, Jan Jasiński, Magda Rybczyńska, Teresa Dymek, Ania Dobecka, Agnieszka Zuber, Joanna Wierzbicka, Jarek Parchanski

Wir möchten auch der Firma Autodesk/Kinematix für Ihre Unterstützung mit 3D Studio MAX danken.

Unser besonderer Dank gilt auch allen weiteren an diesem Produkt beteiligten Personen, die hier nicht explizit aufgeführt wurden.

Spielspaß für die ganze Familie!

... und dafür gibt´s die ganze Welt?

Das Jahr 2232 - die Kreaturen aus entfernten Galaxien versammeln sich, um in dem alle tausend Jahre stattfindenden Wettstreit das weiseste Lebewesen zu finden. Wissen und Geschick sind gefragt!

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Neues Trivia-Game in deutsch auf CD-ROM.

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

Schatten über Riva

Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM

Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkischen Feldzugs und sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden.
Riva erwartet Dich...

FANPRO Schmidt Spiele attic

"Das Schwarze Auge - Teil I + II"
Unverbindliche Preisempfehlung
29,95 DM (je CD-ROM)

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Verrückte Abenteuer gegen Langeweile

SPIELEN SIE TOONS ?

Bud Tucker in DOUBLE TROUBLE

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängt es allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al´s", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?

Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM

MUTATION OF J.B.

THE MUTATION OF J.B.

Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnappern erwischt wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen weitreichenden Fehler: Aus Versehen verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese tierische Gestalt gefällt J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur ein paar nette Ferientage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubskasse an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur des Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechern und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.

Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM

Compuserve: go topforum
http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®

TopWare CD SERVICE AG • 68219 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621/48050 • Telefax 0621/4805-200

artwork: dryad publishing

ENDLICH WIEDER

GOLDENE ZEITEN

...DENN HIER GIBT'S VIEL FÜR'S GELD!

JEDES GOLD-PACK NUR:

Unverbindliche Preisempfehlung

49,95 DM

Über 40 ausgewählte Programme auf 10 CDs aus den Bereichen: Office, Standardanwendungen, Infotainment und Edutainment. Hier die bekanntesten:

- WordStar für Windows 2.0
- Borland Paradox für Windows 5.0
- CA-SuperCalc 1.0
- SPC Harvard Graphics 2.0 Windows
- Micrografx Graphic Works 1.0
- TopWare D-Atlas 1.1
- Borland dBase für Windows 5.0
- CA-dBFast für Windows 2.0C
- CA-Realizer 2.03b
- McAfee ViruScan for DOS, Windows & Windows 95 v2.2.12
- Travelbox Hotelführer Deutschland 1.0
- Dashboard '95
- TopWare 90 Tage Englisch, Französisch und Spanisch
- TopWare D-Jure Deutsche Gesetze
- Typer 3D-Fonts Special Edition
- Deutsche Geschichte von 0-1914
- New Motion MPEG-Player + Video-CD

40 tolle Spiele auf 15 CDs - da geht die Post ab! Adventures, Action-Spiele, Simulationen, Rollen- und Strategiespiele. Da kommt so schnell keine Langeweile auf! Hier ein Auszug:

- Battle Isle
- Anstoß
- Alone in the Dark - Teil II und III
- Das Schwarze Auge - Teil I und II
- Leisure Suit Larry 6
- MIG 29
- Whale´s Voyage - Teil I und II
- Shadowlands
- Ishar - Teil I, II und III
- Supremacy
- Football Manager 3
- Prototype
- Druidenzirkel
- Der Clou
- Flight Simulator Tool Kit
- Eight Ball Pinball De Luxe

PC PLAYER

Boris Schneider, Chefredakteur der PC PLAYER, zum GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-/Leistungsverhältnis. Eine phantastische Spielesammlung mit echten Redaktionshits.

Compuserve: go topforum
Internet: http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare